

espaçonondarte 



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

NATALIA COSTA DE MATOS

**ESPAÇO NONA ARTE: O LUGAR DOS
QUADRINHOS NA CIDADE**

Fortaleza
2013

NATALIA COSTA DE MATOS

**ESPAÇO NONA ARTE: O LUGAR DOS
QUADRINHOS NA CIDADE**

**Monografia apresentada ao Curso
de Arquitetura do Departamento de
Arquitetura e Urbanismo da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em
Arquitetura.**

Orientador: prof^o. Marcondes Araújo.

Fortaleza
2013

FICHA CATALOGRÁFICA

Matos, Natalia Costa de.

Espaço Nona Arte: O Lugar dos Quadrinhos na Cidade.

Natalia Costa de Matos; Marcondes Araújo Lima (Orientador).

Fortaleza: DAU/CT- UFC, 2013.

69 fl (sessenta folhas). TFG, Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2013.

1. Quadrinhos; Gibiteca; Equipamento Cultural; Fortaleza- CE. 69 pgs: color., encad.: 21 cm.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

MATOS, NATALIA COSTA DE (2013). ESPAÇO NONA ARTE: O LUGAR DOS QUADRINHOS NA CIDADE. TFG, CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ, FORTALEZA- CE, 69 FL.

NATALIA COSTA DE MATOS

**ESPAÇO NONA ARTE: O LUGAR DOS
QUADRINHOS NA CIDADE**

**Monografia apresentada ao Curso
de Arquitetura do Departamento de
Arquitetura e Urbanismo da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em
Arquitetura.**

Orientador: prof^o. Marcondes Araújo.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Marcondes Araújo Lima
Universidade Federal do Ceará

Prof^o. DAU/CT

Prof^o. Convidado

AGRADECIMENTO

Primeiramente, aos meus pais, que me apoiaram em todos os momentos da minha vida e me ensinaram a caminhar meus próprios passos.

Aos professores, colegas e funcionários do Curso de Arquitetura, pela convivência e aprendizado além da sala de aula.

Aos meus amigos e colegas artistas, por compartilharem seus sonhos comigo.

Aos profissionais que auxiliaram na composição deste trabalho: Daniel Brandão, Luís CS, Marianma Fonseca, profº.Geraldo Jesuíno e profº. Ricardo Jorge.

Aos funcionários da Gibiteca Henfil e da Gibiteca de Curitiba, Hugo Abud e Marsitela Garcia.

E ao Tiago, por caminhar ao meu lado e sempre inspirar o melhor em mim.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo propor o projeto de um espaço voltado para Quadrinhos na cidade de Fortaleza. Nona Arte é o termo utilizado para para definir o tipo de arte que reúne imagens e palavras.

O quadrinho atualmente está passando por um processo de legitimação, pois está deixando de ser avaliado como subcultura para ser alçado à condição de manifestação artística plena. Porém, os quadrinhos quando tratados sob a ótica das políticas públicas e de inclusão social, ainda são relegado a segundo plano, estando quase sempre dependentes dos projetos ou espaços destinados à manifestações artísticas consideradas superiores, tais como a literatura ou as artes visuais. Daí a necessidade de propor um espaço voltado inteiramente ao desenvolvimento da cultura dos quadrinhos na cidade.

FONTES DAS IMAGENS

FIGURA 1 – **Pintura rupestre**. Fonte: Internet, site: <http://cultura.culturamix.com/arte/pinturas-de-lascaux>

FIGURA 2 – **Pintura egípcia**. Fonte: Internet, site: <http://julirossi.blogspot.com.br/2008/01/blog-post.html>

FIGURA 3 – **Mr. Vieux Bois, de Rudolph Töpffer**. Fonte: Internet, site: <http://www.semorelha.com.br/b-d/rudolph-topffer-serie-historias/>

FIGURA 4 – **Gravura de Katsushita Hokusai**. Fonte: Internet, site: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Manga>

FIGURA 5 – **Max and Moritz**. Fonte: Internet, site: <http://www.12speak.com/blog/improve-your-german-pronunciation-with-max-und-moritz/4-03/>

FIGURA 6 – **The Yellow Kid, de Richard Fenton Outcault**. Fonte: Internet, site: <http://lambiek.net/artists/o/outcault.htm>

FIGURA 7 - **Little Nemo**. Fonte: Internet, site: <http://espanadores.blogspot.com.br/2010/10/novidade-por-ai-little-nemo-quadrinhos.html>

FIGURA 8 - **Flash Gordon, de Alex Raymond**. Fonte: Internet, site: <http://texwillerblog.com/wordpress/?p=11255>

FIGURA 9 - **Tarzan**. Fonte: Internet, site: http://fantasmabrasil.blogspot.com.br/2011/07/grandes-classicos-dos-quadrinhos_19.html

FIGURA 10 – **Action Comics Nº 1**. Fonte: Internet, site: http://caoticosdeodin.blogspot.com.br/2011_01_01_archive.html

FIGURA 11 – **Detective Comics Nº27**. Fonte: Internet, site: <http://ultimatequeen.blogspot.com.br/2011/01/heroinas-dos-quadrinhos.html>

FIGURA 12 – **Mulher Maravilha, em arte de Alex Ross**. Fonte: Internet, site: <http://ultimatequeen.blogspot.com.br/2011/01/heroinas-dos-quadrinhos.html>

FIGURA 13 – **Capitão América**. Fonte: Internet, site: <http://planetamongo.wordpress.com/category/comics-quadrinhos/desenhistas/jack-kirby/>

FIGURA 14– **Peanuts, por Charlie M. Schulz**. Fonte: Internet, site: <http://malditovivante.net/page/33/>

FIGURA 15– **Astro Boy**. Fonte: Internet, site: <http://caamfest.com/2013/events/astro-boy-the-60th-anniversary-exhibition/>

FIGURA 16- **Capa da primeira edição de Quarteto Fantástico**. Fonte: Internet, site: <http://olhosestranhos.blogspot.com.br/2012/07/quarteto-fantastico.html>

FIGURA 17 - **Página de Robert Crumb** . Fonte: Internet, site: <http://conversafiadablog.com/meus-problemas-com-as-mulheres-robert-crumb/>

FIGURA 18 – **Capa da Heavy Metal Brasil** . Fonte: Internet, site: <http://dagomir.blogspot.com.br/2012/10/heavy-metal-cultura-pop-em-exposicao.html>

FIGURA 19 – **Corto Maltese**.
<http://www.hugoprattforcortomaltese.it/>

FIGURA 20 – **Capa de Batman Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller** . Fonte: Internet, site: <http://www.turmadocafe.com/batman-essencial/>

FIGURA 21 – **Capa de Watchmen, de Alan Moore** . Fonte: Internet, site: <http://olhonaestante.blogspot.com.br/2011/02/o-senhor-do-caos-e-suas-obras.html>

FIGURA 22 – **Sandman**. Fonte: Internet, site: http://www.indike.com.br/dicas/2012/05/significado-dos-sonhos-o-que-diz-a-psicologia/sandman-12-hq-br-17set04-gibihq_19_0001-3/

FIGURA 23 – **Capa de Akira, nº 1** . Fonte: Internet, site: http://en.wikipedia.org/wiki/Akira_%28manga%29

FIGURA 24 – **Saga**. Fonte: Internet, site: <http://www.theweeklings.com/ssattin/2012/12/31/nerdstradamus-diviners-guide-to-2013/>

FIGURA 25 – **Persépolis**. Fonte: Internet, site: <http://www.fanpop.com/clubs/marjane-satrapi/images/8413270/title/persepolis-photo>

FIGURA 26 – **As Aventuras de Nhô Quim**. Fonte: Internet, site: <http://blogdogutemberg.blogspot.com.br/2011/08/o-numero-1-dos-quadrinhos-brasileiros-2.html>

FIGURA 27 – **O Suplemento Juvenil**. Fonte: Internet, site: http://pt.wikipedia.org/wiki/Suplemento_Juvenil

FIGURA 28 – **Edição maravilhosa**. Fonte: Internet, site: <http://guiaebal.com/maravilhosa4.html>

FIGURA 29 – **Página de Eugenio Colonnese**. Fonte: Internet, site: <http://www.uarevaa.com/2010/07/eugenio-colonnese.html>

FIGURA 30 – **Flavio Colin**. Fonte: Internet, site: <http://jmarquesarthistory.blogspot.com.br/2012/05/flavio-colin-o-legendario-heroi-dos.html>

FIGURA 31 – **O Pererê, de Ziraldo**. Fonte: Internet, site: <http://blogmaniadegibi.com/2011/08/saiba-mais-sobre-ziraldo-alves-pinto-o-ziraldo/>

FIGURA 32 – **Turma da Mônica, por Maurício de Sousa**. Fonte: Internet, site: <http://nomundoeditorial.blogspot.com.br/2012/01/feliz-dia-do-quadrinho-nacional.html>

FIGURA 33 – **Graúna, de Henfil**. Fonte: Internet, site: http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n28102005_05.cfm

FIGURA 34 – **Laerte**. Fonte: Internet, site: <http://www.aldeiagaulesa.net/2012/07/laerte-e-as-novas-faces-de-velhas.html>

FIGURA 35 – **Achados e Perdidos**. Fonte: Internet, site: <http://constantepoetica.blogspot.com.br/2012/07/constante-poetica-recomenda-lancamento.html>

FIGURA 36 – **Daytripper, dos irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá.** Fonte: Internet, site: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/daytripper-panini-lancara-hq-de-gabriel-ba-e-fabio-moon/>

FIGURA 37 – **Astronauta: Magnetar.** Fonte: Internet, site: http://www.universohq.com/quadrinhos/2012/n11102012_06.cfm

FIGURA 38 – **Luís Sá.** Fonte: Internet, site: <http://quadrinosemquestao.com/2012/10/08/apenas-luis-sa/>

FIGURA 39 – **O cartunista Mino.** Fonte: Internet, site: <http://www.autenticavida.com.br/conteudo.asp?tip=outras&cod=5&mat=14>

FIGURA 40 – **Uma das primeiras tiras do Capitão Rapadura .** Fonte: Internet, site: <http://capitaorapadurabrasil.blogspot.com.br/2012/01/espelho-magico.html>

FIGURA 41 – **Divulgação Estúdio Graph It.** Fonte: Acervo Estúdio Daniel Brandão.

FIGURA 42 – **Divulgação Armagem Herética .** Fonte: Internet, site: <http://armagem.com/>

FIGURA 43 – **Dia do Quadrinho Nacional 2011 promovido pelo FQCE.** Fonte: Internet, site: <http://www.flickr.com/photos/zinedifusor/5446638913/sizes/m/in/set-72157626052822646/>

FIGURA 44 – **Capa Astonishing X- Men.** Fonte: Internet, site: <http://operamundi.uol.com.br/conteudo/noticias/22046/x-men+protagoniza+primeiro+casamento+gay+nos+quadrinhos+da+marvel.shtml>

FIGURA 45 – **Mulher Maravilha.** Fonte: Internet, site: <http://quadrinheiros.wordpress.com/2012/07/14/quotista005/>

FIGURA 46 – **Hawkeye Iniciative.** Fonte: Internet, site: <http://thehawkeyeinitiative.com/>

FIGURA 47 – **The Private Eye.** Fonte: Internet, site: <http://quadrinosemquestao.com/tag/comixology/>

FIGURA 48 – **Sonia Luyten.** Fonte: Internet, site: <http://sonialuyten.blogspot.com.br/>

FIGURA 49 – **O Alienista.** Fonte: Internet, site: http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/n18042007_08.cfm

FIGURA 50 – **Visão eral Gibiteca Henfil.** Fonte: Internet, site: http://www.centrocultural.sp.gov.br/Biblioteca_Gibiteca_Henfil.html

FIGURAS 51 a 54. – **Gibiteca Henfil.** Fonte: Internet, site: http://www.centrocultural.sp.gov.br/Biblioteca_Gibiteca_Henfil.html

FIGURAS 55. – **Biblioteca Municipal Dolor Barreira.** Fonte: Internet, site: <http://gibitecadedortaleza.wordpress.com/about/>

FIGURAS 56 a 63. – **Gibiteca de Fortaleza.** Fonte: Internet, site: <http://fqce.blogspot.com.br/>

FIGURAS 64 a 69 . – **China Comics and Animation Museum.** <http://www.archdaily.com.br/br/01-874/china-comic-and-animation-museum-ccam/>

FIGURAS 70 a 74 – **Centro Cultural Gabriela Mistral**. Fonte: Internet, site: <http://economia-nathaliamorandini-1sem2011.blogspot.com.br/2011/05/serie-obra-analoga-centro-cultural.html>

FIGURA 75 – **Mapa Fortaleza**. Fonte: Internet, site:

FIGURA 76 – **Terreno**. Fonte: Google Earth

FIGURA 77 - **Terreno e entorno**. Fonte: da autora.

FIGURAS 78 a 82 – **Concepção de projeto**. Fonte: da autora.

FIGURAS 83 a 89 – **Imagens do projeto**. Fonte: da autora.
Confecção das imagens: Adriana Brasil.

FIGURA 90 – **Esquema vidro low-e**. Fonte: internet, site: http://www.tecnovidro.com.br/tecnovidro/frontsite/produtoDetalhado.php?id_produto=70

FIGURA 91 – **Esquema painel**. Fonte: da autora.

SUMÁRIO

Introdução 13

Justificativa 14

Referencial teórico

Uma breve história das Histórias em Quadrinhos 16

Quadrinhos no Brasil 24

Quadrinhos no Ceará 30

A importância sócio- cultural dos quadrinhos 33

Quadrinhos e educação 36

Referências arquitetônicas

Gibiteca Henfil 39

Gibiteca de Fortaleza 41

China Comic and Animation Museum 44

Centro Cultural Gabriela Mistral 46

Proposta

Localização - O bairro 49

Localização - O terreno 51

Programa de necessidades 54

Pré-dimensionamento 56

O Projeto 57

Aspectos construtivos 66

Considerações finais 67

Bibliografia 68

1. INTRODUÇÃO

A proposta do projeto é a criação de um espaço cultural dedicado aos quadrinhos no Centro da cidade de Fortaleza. Este espaço cultural, em sua síntese, é a união de um equipamento com funções de acervo - uma gibiteca, no caso específico dos quadrinhos – com a proposta de um lugar dedicado ao entretenimento e formação artística e sócio-cultural.

A maioria das pessoas já teve contato com quadrinhos, de uma forma ou de outra. Porém, apesar da popularidade, o quadrinho ainda é considerado pelo público geral como uma mídia inferior, sem um significado artístico claro, com histórias banais e sem importância social. Além disso, há outra distorção que persegue a mídia em questão: “quadrinho é coisa de criança.”

Mcloud (1993) chama a atenção para não confundir o meio com o conteúdo. O meio é o quadrinho, o conteúdo é a história em si. A idéia de que quadrinhos são livretos bobos e infantilizados acontece porque a maioria das pessoas apenas conhece os quadrinhos para crianças: Heróis, Turma da Mônica, Disney. E mesmo assim até essas obras infantis não ganham o devido reconhecimento.

Mas apesar de todo esse preconceito, os quadrinhos ultimamente tem ganhado espaço. Seja por meio das adaptações para cinema e tv ou pela diversificação das obras publicadas o fato é que os quadrinhos estão saindo das sombras.

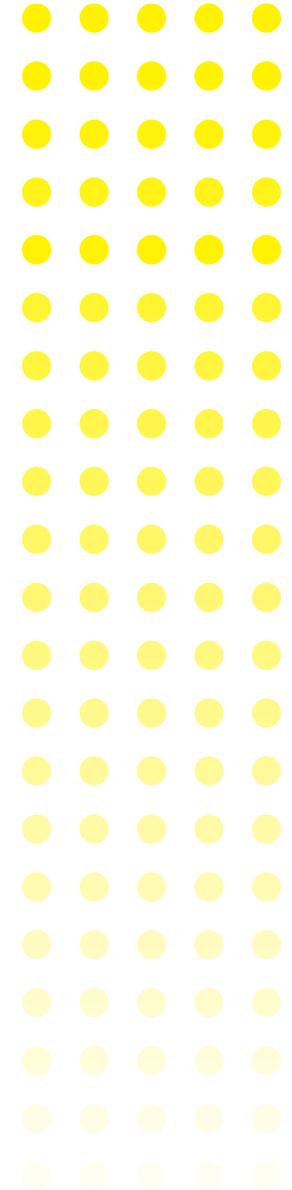
2. JUSTIFICATIVA

O incentivo às artes é essencial para a formação do ser humano. A arte desenvolve potencialidades que se refletem em todos os âmbitos da vida, sendo importante considerá-la como necessária para o progresso de qualquer grupo social.

A criação de um espaço dedicado à Nona Arte é necessária, pois o quadrinho talvez seja a mídia que mais se relaciona com o época em que está inserido, sempre refletindo de forma bastante objetiva os desejos e contradições de cada geração. Observar a evolução dos quadrinhos é, em suma, entender a evolução humana no século XX.

No Brasil, o que temos notado é o crescimento do mercado nacional, tanto em termos de produção quanto em termos de público. Há cada vez mais gente fazendo quadrinhos no Brasil e cada vez mais gente compra quadrinhos nacionais. O público brasileiro consumidor de quadrinhos se torna maior a cada dia.

O Ceará possui atualmente um dos maiores pólos produtores de quadrinhos do país. Além de exportar profissionais para o mercado internacional, Fortaleza possui um sem-número de artistas – profissionais e amadores – que lutam para continuar produzindo e distribuindo suas obras. Esse público não possui um espaço legítimo - a atual gibiteca de Fortaleza não atende à demanda e apresenta inúmeros problemas de infra- estrutura- sendo necessário e urgente a criação de um lugar para os quadrinhos.



Referencial Teórico

“A única janela que dava para fora do mundo restrito em que vivia eram os contos de mitologia que eu lia, ou as brilhantes histórias de super-heróis. Aventuras de pessoas que não tinham restrições.”

Alan Moore

1. UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O hábito de contar histórias através de imagens é antigo. Se formos procurar as origens primárias das histórias em quadrinhos, chegaremos às pinturas rupestres, feitas pelos homens pré-históricos, que contavam, por exemplo, a rotina das caçadas e suas superstições (Figura 1). A pintura egípcia (Figura 2) e os vitrais das igrejas medievais também continham o mesmo princípio. Porém nesses casos a história era apenas uma consequência das ilustrações; não havia uma história previamente pensada.

A sofisticação das histórias com imagens se deu com William Hogarth. Ele produziu uma história composta por seis ilustrações denominada “O Progresso de uma Prostituta”, publicada em 1731. Essa série foi exibida pela primeira vez como uma sequência de quadros, e posteriormente vendida como um portfólio de gravuras. “O Progresso de uma Prostituta” se tornou tão popular que novas leis de direitos autorais foram criadas para proteger essa nova forma de arte.

Segundo o crítico brasileiro Álvaro de Moya, antes do surgimento das histórias em quadrinhos que conhecemos hoje, havia uma espécie de pré-história em quadrinhos, as histórias ilustradas, que se popularizaram no século XVIII. O professor suíço Rudolf Töpffer foi o primeiro a produzir histórias ilustradas, em 1827. Töpffer sonhava em ser pintor – assim como seu pai, Wolfgang Adam Töpffer – mas seus problemas de visão não permitiram.

Acabou se tornando escritor e pedagogo, e alcançou relativo sucesso com os livros *La Bibliothèque de Mon Oncle* (1832) e *Le Presbytère* (1839-1946). Ele criava suas histórias ilustradas nos

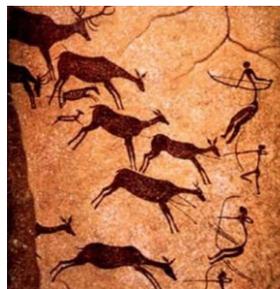


Figura 1: Pintura rupestre em Lascaux, França.



Figura 2: Pintura egípcia.

intervalos de suas aulas, despretensiosamente. Essas histórias se resumiam em imagens satíricas representando cenas, e textos descrevendo-as, criando a interdependência entre imagens e palavras. A respeito do seu *Annonce del l’Histoire de M. Jabot* (1837), o autor explica a gênese de sua obra: “Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, formaria uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa.

Aqui, como um conceito fácil, os tratamentos de observação, o cômico, o espírito, residem mais no esboço propriamente dito, do que na idéia que o croqui desenvolve. Töpffer, que considerava a sua invenção apenas um hobby, acabou criando uma linguagem nova, e chegou a receber críticas positivas do escritor Goethe. Mr. Vieux Bois é seu trabalho mais conhecido (Figura 3).

Nessa época, no Japão, o artista Katsushita Hokusai fez algumas histórias ilustradas em rolos (Figura 4), como era costume¹, e que se chamaram Hokusai Mangá. Foi daí que veio a denominação dada ao quadrinho japonês, o Mangá, que significa “desenho irresponsável”. Em 1865, o alemão Wilhelm Busch criou Max und Moritz (Figura 5), em 1865, que retratava duas crianças travessas e as confusões que eles aprontavam. Max and Moritz popularizou o humor nos quadrinhos, se tornando modelo para várias outras histórias que viriam a seguir, tais como Katzenjamer Kids (Os Sobrinhos do Capitão, 1897), Yellow Kid (1895) e Buster Brown (1902). Max and Moritz foi bastante criticada por pedagogos, assim como viria a ser criticada a maioria das obras que retratavam o cotidiano de crianças travessas. Aqui no Brasil Max und Moritz foi traduzido por Olavo Bilac e publicado sob o título de Juca e Chico. Aqui no Brasil, o italiano radicado em São Paulo, Ângelo Agostini, fez as primeiras histórias ilustradas no país, em 1867. Esses foram os principais precursores, além de ingleses e franceses, que publicaram em revistas histórias contadas de maneira ilustrada em intervalos de suas aulas, despretensiosamente.

Entretanto, o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos e da massificação do mercado, tal como conhecemos hoje se deu com o desenvolvimento da imprensa americana. Os americanos William Randolph Hearst e Joseph Pulitzer disputavam o público da cidade de Nova Iorque com dois jornais populares de grande tiragem. Eles atraíam os leitores através das imagens e histórias ilustradas coloridas, estratégia inicialmente onerosa mas que acabou por dar certo. Foi daí que surgiu The Yellow Kid (Figura 6), o Menino Amarelo, de Richard Fenton Outcault, em 1896.

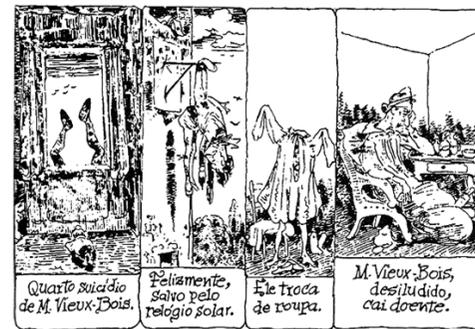


Figura 3 – Mr. Vieux Bois, de Rudolph Töpffer.



Figura 4 – gravura de Katsushita Hokusai.



Figura 5– Max and Moritz, de Wilhelm Busch



Figura 6- The Yellow Kid, de Richard Fenton Outcault.

1- As histórias ilustradas em rolos, chamadas *emakimono* eram um costume no Japão e surgiram por volta do século VII d.C. Consistiam em pinturas e textos que contavam uma história a medida que eram desenrolados.

Era uma novidade, pois foi o primeiro personagem fixo semanal e também o primeiro a ser publicado em cores. O personagem surgiu nas tirinhas que Oultcault produzia para o jornal de Hearst, o World, e inicialmente era um coadjuvante. Com o passar dos meses ficou careca, ganhou o marcante camisolão amarelo e passou a protagonizar as histórias. O público passou a chama-lo de Yellow Kid, sem o autor nunca tê-lo nomeado. O camisolão do menino amarelo tornou-se panfletário, uma influência das charges políticas europeias. Poucos meses depois da estréia do Menino Amarelo no World, Oultcault e sua equipe se transferem para o jornal concorrente, o Journal. Nesse contexto surgiu o termo “jornalismo amarelo” para denominar a imprensa sensacionalista dos jornais, em clara referência ao camisolão amarelo do personagem. Oultcault adotou o nome e o título que o público deu ao seu personagem e introduziu uma inovação essencial para a linguagem dos comics: o balão. Sintetizando tudo o que havia sido feito até então, The Yellow Kid se tornou a primeira história em quadrinhos dos tempos modernos.

Segundo VERGUEIRO (2004), depois do surgimento Menino Amarelo, os quadrinhos americanos se desenvolveram cada vez mais, em sintonia com o desenvolvimento da imprensa. Por exemplo, Mutt & Jeff (1907) de Bud Fisher, foi a primeira história em quadrinhos a sair diariamente no jornal, em preto e branco. Nessa época as histórias tratavam basicamente de aventuras e travessuras infantis com temática humorística, vindo daí a denominação que possuem em inglês, comics (cômicos). Algumas dessas histórias eram Little Nemo (1905) de Winstor McCay (Figura 7), Popeye (1929) de Elzie Crisler Segar, e Krazy Kat (1913), de Georges Herriman.

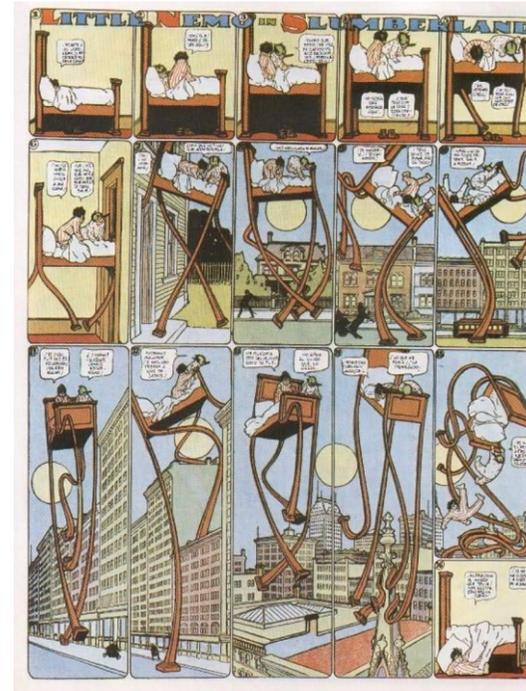


Figura 7- Little Nemo, de Winstor McCay.

Até o final da década de 1920 os quadrinhos possuíam uma temática cômica, estando associado a brincadeiras infantis e hábitos de famílias pequeno-burguesas. Porém em 1929 houve o crack da bolsa de Nova Iorque, evento que iria modificar as relações sociais profundamente. O desemprego, a fome e a violência urbana entraram na realidade dos cidadãos americanos, e o modo de vida burguês vigente até então parecia não fazer mais sentido. Assim começou a tendência das **histórias de escapismo**: a aventura, a ficção científica, as investigações policiais e o terror entram de vez no universo dos comics, inaugurando a Era de Ouro dos Quadrinhos, a década de 1930.

Dessa época os marcos iniciais são Buck Rogers (1928), que popularizou a ficção científica e Tarzan, de 1929 (Figura 9), romance escrito por E.R. Burroughs e adaptado para quadrinhos por Hal Foster, que reviveu o mito do bom selvagem de Rousseau, em uma franquia que se mostrou rentável ao longo de todo o século XX. Flash Gordon (Figura 8), criado pelo artista Alex Raymond em 1944, tornou-se ícone da ficção científica, em parte pela maturidade do traço de Raymond, que, segundo Moya (1986), antecipou o design futurista.

No final da década de 1930 surge o ícone da era de ouro e o personagem que lançaria a moda do gênero super-heróis: Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster (Figura 10). Superman foi criado em 1933 mas só foi finalmente publicado em 1938, quando a dupla vendeu os direitos do personagem para a editora DC Comics, que passou a publicá-lo na revista Action Comics, se tornando em pouco tempo paixão nacional. Foi o Superman também que inaugurou o formato comic book, ou seja, várias histórias reunidas em um livreto – as revistinhas que conhecemos hoje – pois até então os quadrinhos eram publicados nos suplementos dos jornais (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

O Superman foi o motor para a criação dos mais variados heróis. Namor, o príncipe submarino, e o Tocha- Humana surgiram nessa época e ganharam grande popularidade, graças a crossovers frequentes onde ambos se enfrentavam.

Quando teve início a Segunda Guerra Mundial (1939 -1940) os comics americanos entraram na disputa. O governo americano não ignorou o forte apelo popular dos heróis e logo tratou de manda-los à luta contra os nazistas. No período de 1940 a 1945 forma criados cerca de 400 super-heróis.



Figura 8- Flash Gordon, de Alex Raymond.

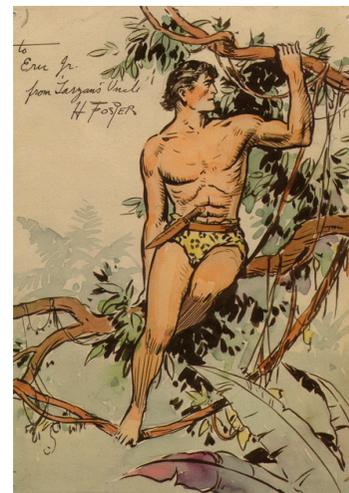


Figura 9- Tarzan, no traço de Hal Foster.

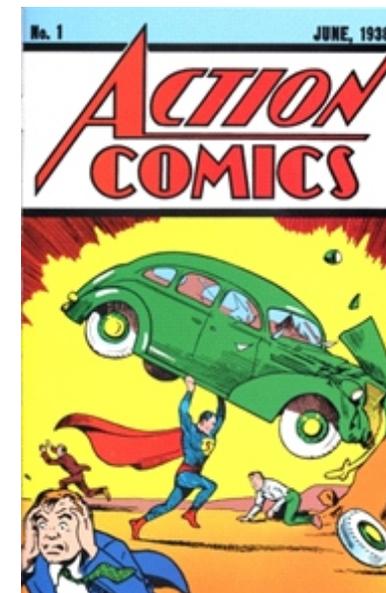


Figura 10- Primeira aparição do Superman.

Nem todos sobreviveram aos dias atuais, mas merecem destaque Batman (Figura 11), de 1939, criado por Bob Kane, e a Mulher Maravilha (Figura 12), criada pelo cientista William Moulton Marston (o inventor do detector de mentiras). Batman, um detetive sombrio inspirado no Zorro e na máquina voadora de Da Vinci, chegou a ultrapassar o Superman em popularidade na década de 1980. A motivação para a inserção da Mulher Maravilha nos comics foi contrabalancear a opressora presença masculina nos quadrinhos americanos, e agradar o crescente movimento feminista. Entretanto a representação da figura feminina na Mulher Maravilha não deixa de ser contraditória, e levanta questões de gênero nos quadrinhos até hoje.

Uma intensa campanha publicitária incitava os heróis contra o Eixo, em uma estratégia para elevar a moral dos soldados e da população. O Capitão América (1941) foi o personagem símbolo da época (Figura 13). Ainda na década de 1930, surge um movimento denominado de “Dirty Comics”, que consistia em autores anônimos publicando material pornográfico em revistas clandestinas, vendidas a 40 centavos, com sexo explícito e exposição de órgão sexuais². O tom debochado e irônico desse material influenciou de forma direta os quadrinhos underground, na década de 1960. Ainda na década de 1940 desponta um dos maiores artistas dos comics: Will Eisner, criador de histórias de cotidiano. Na década de 1950 os quadrinhos sofreram um duro golpe: a publicação do livro “A Sedução do Inocente”, do psiquiatra Frederic Wertham, onde ele acusa os quadrinhos de serem nocivos para os jovens, incitando a violência e deturpando os padrões morais. A publicação do livro de Wertham estimulou a criação de um código de ética, uma espécie de selo que dizia que podia ou não ser publicado.

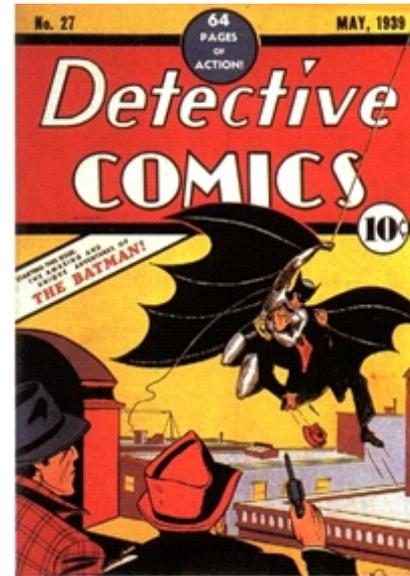


Figura 11- Primeira aparição do Batman.



Figura 12- Mulher- Maravilha, estética dos pulp fiction na arte de Alex Ross.

2- Os Dirty Comics tiveram influência direta da chamada *literatura pulp*, ou *pulp fiction*: revistas de conteúdo duvidoso, de material barato, que expunha histórias de ficção científica, terror e aventuras, sempre com um certo apelo pelo bizarro. A estética dos *pulp fiction* influenciou bastante os quadrinhos, principalmente a partir dos anos 60.



Figura 13- Capitão América.

Graças ao selo, a maioria dos títulos de terror e eróticos foram cancelados. A única publicação que sobreviveu foi “MAD”, revista de teor humorístico que satirizava os costumes americanos.

Ainda na década de 1950 surgiu “Peanuts” (Figura 14), de Charlie M. Schulz, um quadrinho que retratava um grupo de crianças aparentemente inocentes cujo protagonista, Charlie Brown, representa a desilusão e o conformismo. Peanuts representou o início dos quadrinhos intelectualizados e filosóficos, influenciando posteriormente o surgimento de obras representativas como Mafalda, do argentino Quino.

No Japão, nessa mesma época, há o início da produção daquele que é considerado o “pai do Mangá moderno”: Osamu Tezuka. Ele foi responsável pela popularização dos mangás e foi praticamente o criador das animações japonesas, os animes. Suas obras mais conhecidas são Astro Boy (Figura 15), que teve diversas adaptações televisivas, e A Princesa e o Cavaleiro, que inaugurou um gênero dentro do Mangá: os quadrinhos voltados para o público feminino (shojo mangá)

A década de 1960 teve início a Era de Prata dos quadrinhos, que marcou a renovação do mundo dos super-heróis. Superman, Batman e Mulher Maravilha retornaram após o golpe da censura, e ainda com grande popularidade. Porém o evento mais significativo dessa época foi o surgimento da editora que se tornaria “rival” da hegemonia DC Comics: a Marvel Comics. O carro chefe da nova editora seria o Quarteto Fantástico (Figura 16), criado por Jack Kirby e Stan Lee. A dupla de quadrinhistas esteve por trás das maiores criações da Marvel e Stan Lee se tornou o autor mais representativo dos quadrinhos de super-heróis até hoje vivos.



Figura 14- Peanuts, por Charlie M. Schulz.



Figura 15- Astro Boy, de Osamu Tezuka.



Figura 16- Capa da primeira edição de Quarteto Fantástico, que marcou a frutífera parceria de Jack Kirby e Stan Lee

Outras criações da dupla foram Homem-aranha, Hulk, Homem de Ferro, X-Man, Thor, entre muitos outros que continuam populares até hoje.

Na década de 1970 houve a popularização dos chamados quadrinhos “underground”, assim chamados porque não eram comercializados pelas grandes editoras. Nos Estados Unidos o maior expoente foi Robert Crumb (Figura 17), desenhista autodidata que recebeu muita influência dos já mencionados dirty comics da década de 1930, e causou polêmica com seu mundo de pornografia, sexo explícito, drogas e cinismo.

Com ele vieram outros autores, como Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso e Bill Griffin. Na Europa alguns desenhistas franceses- Moebius, Phillipe Druillet, Jean Pierre Dionnet, e Bernard Farkas – criam a revista Métal Hurlant, que chegou aos Estados Unidos em 1977 sob o título de Heavy Metal. A Heavy Metal era uma junção do quadrinho underground com a influência da literatura pulp da década de 1930, fez grande sucesso e influenciou a estética dos quadrinhos modernos (Figura 18). A Itália lançou obras memoráveis a partir dessa época, tais como Corto Maltese (Figura 19), de Hugo Pratt, Ken Parker, de Berardi e Milazzo, e O Clic, de Milo Manara.

No início da década de 1980 surgem nos EUA as graphic novels (romance gráfico), que nada mais eram do que histórias fechadas em uma edição, um método de produção diferentes das sagas contínuas que dominavam o mercado americano. O grande destaque dessa época foi a novela Batman- Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller (Figura 20): um conto sobre um herói sombrio, amargurado e violento, que trouxe mais maturidade às histórias de super-heróis e conquistou de vez o público adulto.



Figura 17- Arte de Robert Crumb.



Figura 18- Capa da Heavy Metal Brasil.



Figura 19- Corto Maltese.



Figura 20- Capa de Batman Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller.

Depois de Batman, outras novelas gráficas de igual importância surgiram na década de 1980, tais como as icônicas Watchmen (Figura 21), de Alan Moore, e Sandman (Figura 22), de Neil Gaiman. Watchmen, que aborda conceitos até então alheios aos quadrinhos, como os da teoria do caos, metalinguagem, ultra-realismo e referências literárias e musicais, foi a primeira HQ a receber o prêmio Hugo, até então dedicado somente à literatura. As graphic novels levaram à criação de um selo apropriado para quadrinhos adultos, a Vertigo Comics, que publicou obras de grande sucesso tais como Hellblazer e V de Vingança.

Na década de 1990 a grande mudança foi a popularização dos quadrinhos japoneses, o mangá. O mangá foi conquistando o ocidente a partir de obras de grande qualidade, como as memoráveis Akira (Figura 23) e Gen Pés Descalços, dos japoneses Katsuhiro Otomo e Keiji Nakazawa. Um dos fatores responsáveis pelo crescimento do mangá é que ele atrai nichos consumidores diferenciados, como o público feminino e adulto, devido às tramas mais diversificadas que as dos quadrinhos de herói. Outro ponto importante é o grande campanha de marketing que envolve os quadrinhos japoneses, pois junto à revista são lançados desenhos animados (mangás), roupas, bonecos, filmes, entre outros.

O século XXI traz um quadro de novas possibilidades para os quadrinhos. Em parte, os comics americanos se diversificam, abrindo espaço para outras temáticas que vão além dos quadrinhos de super-heróis (Figura 25). Os quadrinhos de autor (Figura 24) também começam a ganhar mais visibilidade e a internet começa a influenciar os formatos de criação e de distribuição dos comics. Com a internet, artistas do mundo inteiro podem divulgar e distribuir suas obras, sem precisar diretamente de uma editora.



Figura 21- Capa de Watchmen, de Alan Moore.

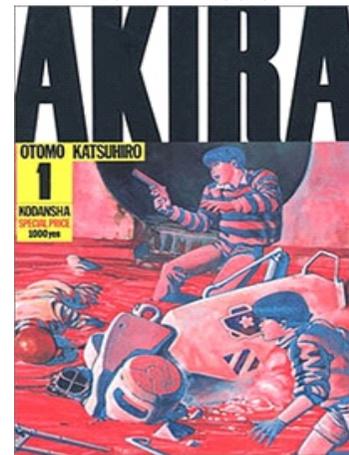


Figura 23- Akira.



Figura 24- Persépolis, da iraniana Marjane Satrapi. Um marco dos quadrinhos autobiográficos.



Figura 22- Sandman, de Neil Gaiman.



Figura 25- Saga, de Brian K. Vaughan. Quadrinho de aventura voltado para o público adulto.

2. QUADRINHOS NO BRASIL

Tal como aconteceu nos EUA, as histórias em quadrinhos se desenvolveram em sintonia com o crescimento da imprensa. O pioneiro foi Ângelo Agostini, italiano radicado no Brasil, que publicou os primeiros quadrinhos nacionais na revista *Vida Fluminense*, em 1869. Os desenhos de Agostini se voltavam para a crítica de costumes de uma sociedade no início da república, através do humor grotesco e caricatural. Sua série “As Aventuras de Nhô Quim” (Figura 26) conta as aventuras de um homem simples do interior, retratando comportamentos consolidados no período imperial. Os quadrinhos de Agostini ainda não possuíam todos os elementos característicos dos comics, sendo mais uma “leitura quadrinhizada” do que um quadrinho em sí.

“Os defensores dos comics decerto torcerão o nariz diante dos quadrinhos de Agostini. É verdade, não encontramos aqui o balão (e sim textos legendados), nem tampouco a onomatopeia, assim como não encontramos a fluidez narrativa dos grandes mestres da banda desenhada. Mas é preciso que se afirme que (...) As Aventuras de Nhô Quim contém os principais elementos sígnicos da narrativa quadrinhizada, a começar pelo sentido semiótico de sua narratividade.” (Cirne, Moacy. *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*, 1981, pg.18)

Agostini foi o idealizador do primeiro grande marco editorial dos quadrinhos brasileiros: *O Tico-Tico*, de 1905.



Figura 26- As Aventuras de Nhô Quim.

A revista foi um marco no universo infantil do início do século XX, e abriu espaço para os mais diversos caricaturistas, tais como Alfredo Storni, Nino Borges, Luís Sá e J. Carlos, entre outros. Além de artistas brasileiros, o *Tico-Tico* publicava os quadrinhos estrangeiros, fazendo “adaptações” à realidade brasileira, tal como o famoso personagem Chiquinho, que nada mais era do que o personagem criado por R. F. Oultcault, Buster Brown. Assim como o Chiquinho, vários outros personagens estrangeiros foram publicados dessa forma pela revista, tais com *O Ratinho Curioso* (Mickey), *Gato Félix* e *Mutt & Jeff*.

Em 14 de março de 1934 houve a criação de outro marco editorial para os quadrinhos brasileiros, o *Suplemento Juvenil* (Figura 27), de Adolfo Aizen. Inicialmente publicado como um apêndice do jornal *A Nação*, a partir do número 15 passou a ser veiculado de forma independente, 3 vezes por semana, um feito bastante ousado para a época. O *Suplemento* foi o responsável pela entrada definitiva do quadrinho americano mercado brasileiro, publicando títulos como *Flash Gordon*, *Jim das Selvas*, *Dick Tracy* e *Príncipe Valente*.

A partir daí, o quadrinho brasileiro ficaria “obscurecido” pela presença dos quadrinhos estrangeiros. A produção nacional ainda era bastante tímida, pois, apesar de o Brasil apresentar talentos como J. Carlos e Luiz Sá, e apesar de a caricatura e do cartoon ser tão expressiva nos artistas nacionais, a linguagem dos quadrinhos ainda estava em desenvolvimento, e demorou um certo período para que os autores locais explorassem mais a fundo as possibilidades dessa nova mídia.

O Suplemento Juvenil foi “copiado” por Roberto Marinho, antigo companheiro de Aizen e agora seu rival. Marinho criou o Globo Juvenil, em tentativa bem sucedida de conquistar o crescente público consumidor. O Suplemento Juvenil lançou uma nova revista, um apêndice, O Mirim, em formato meio-tablóide³, também imitado por Roberto Marinho, que cria O Gibi, popularizando a denominação dada às revistinhas. Em 1946 Aizen funda uma nova editora, a Editora Brasil-América Ltda, a EBAL. A EBAL foi responsável por popularizar os gibis: deu início às publicações da Disney (em parceria com Cesar Civita, que fundaria a editora Abril), lançou uma série chamada Edição Maravilhosa (Figura28) - que adaptava para quadrinhos clássicos da literatura, publicou Flash Gordon, O Fantasma, Príncipe Valente, Superman, e demais publicações da Marvel e DC.

Nessa época, o artista que mais influenciou estilos sem dúvida foi o português Jayme Cortez, que chegou ao Brasil na década de 1940 e produziu quadrinhos, tiras de jornal, capas de revistas, cartazes de filmes. Nessa época predominavam as histórias de aventuras e popularização das adaptações de literatura para quadrinhos, feitas pelas Edições Maravilhosa, de Aizen.



Figura 27- O Suplemento Juvenil.



Figura 28-Edição Maravilhosa..

3- Formato meio-tablóide: 21,5 x 14 cm, metade do formato tablóide, popular no Reino Unido (43 X 28).

Um fenômeno bastante curioso da época foi a popularização dos quadrinhos de terror nacionais. Como não podia ser diferente, esse movimento foi influenciado pela tendência ao horror que estava ganhando espaço no mercado internacional – era o período da guerra fria e da ameaça comunista – e o clima de tensão favoreceu o surgimento dessa temática, ainda que o material publicado fosse de qualidade duvidosa. Os quadrinhos de terror (Figura 29) passaram então a ser publicados no Brasil a partir de 1951, com a revista Terror Negro. Outras revistas apareceram, como Estranhas Aventuras, Gato Preto, Noites de Terror, Sexta Feira 13, Medo e Sobrenatural.

No início as revistas apenas publicavam material estrangeiro, com um tipo de terror que pouco ou nada tinha a ver com a nossa realidade. Entretanto, a partir de 1954 os comics americanos começaram a ter dificuldades de exportação para outros países, devido a problemas internos, como a perseguição feita por pedagogos às revistas. Isso favoreceu o gênero no mercado brasileiro, pois abriu espaço para os artistas se dedicarem ao terror de uma forma menos padronizada. É evidente que houve todo um processo de adaptação, pois no início os artistas se limitavam a imitar o material americano, mas com o tempo o terror brasileiro foi ficando menos dependente das referências externas.

As histórias abordavam contos de vampiro, de macumba, pactos satânicos e lobisomens, um tipo de fantasia que pareceu se adaptar melhor à brasilidade do que as sagas de super-heróis. Os grandes nomes do período foram Flávio Colin (Figura 30), Julio Shimamoto, Jayme Cortez e Nico Rosso.



Figura 29- Página de Eugenio Colonnese



Figura 30- Flávio Colin.

Na década de 1960 o grande destaque foi o cartunista Ziraldo com sua criação mais original, o Pererê (Figura 31). O Pererê retratava de forma lúdica a realidade brasileira em forma de fantasia.

O Pererê carregava dentro de suas aventuras uma brasilidade perpassada pela euforia política e cultural vivida até então . Como se dava essa brasilidade? (...) na ambientação das estórias, (...) nas várias propostas temáticas (o aproveitamento de superstições e costumes do nosso ludismo infantil, a consciência diante de comemorações natalinas festejadas com uma alimentação de fato brasileira (...), nos desenhos livres e despojados de qualquer influência estrangeira. (Cirne, Moacy. Quadrinhos Infantis Brasileiros: um balanço provisório, in: Cadernos da Puc/ RJ, Rio de Janeiro, PUC, 1980, pg 58 – 59).

A presença do quadrinho estrangeiro continuava a ser marcante, mas a partir da década de 1960 houve uma maturação significativa da produção nacional. Eram os quadrinhos infantis de Ziraldo; o surgimento de um grupo em Porto Alegre, a Cooperativa Editora de trabalho; o quadrinho de terror em São Paulo. Todos esses fatores foram percussores do maior sucesso editorial do Brasil: A Turma da Mônica (Figura 32), iniciada em 1970, por Maurício de Sousa, que conseguiu fazer o que poderia ser julgado impossível: exportar quadrinhos brasileiros.

Com um universo ficcional mais próximo à nossa realidade e uma gama de mais de 100 personagens, a Turma da Mônica alia as revistinhas à uma ampla campanha publicitária, que engloba animações para TV, brinquedos, roupas, entre outros.

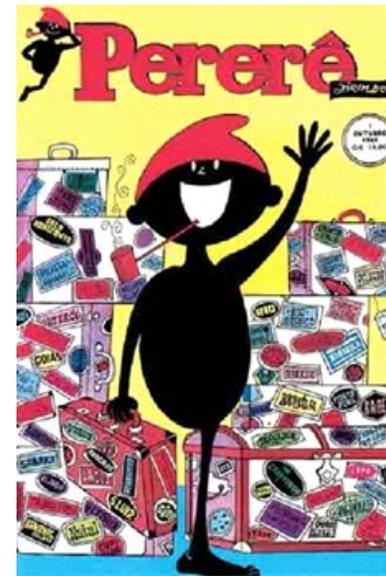


Figura 31 – O Pererê.



Figura 32 – Turma da Mônica.

Ainda na década de 1970 outro gênero se populariza: o humor. O humor brasileiro sempre teve influência das charges políticas, desde o século XIX, e na década de 1970 o contexto social estimulava a contestação: era a época da Ditadura e do american way of life. Cartunistas como Henfil (Figura 33), Millôr Fernandes, Glauco, Laerte Coutinho (Figura 34) despontam nessa época, muitas vezes publicados na maior revista do gênero da época: O Pasquim, cuja militância jornalística data de 1959.

Em meados da década de 1970, em meio à censura intelectual e artística vivida no Brasil, há a popularização dos quadrinhos underground. A tendência que se popularizou em nível internacional com Crumb e Wilson ganhou espaço a nível nacional com Luís Gê, Fortuna, Cláudio Paiva, entre outros. As publicações do gênero mais conhecidas eram a Balão (1972) e O Bicho (1975), com tiragens médias de 1000 e 12000 exemplares, respectivamente. É preciso notar que essas publicações alternativas competiam de forma injusta com os quadrinhos de mercado (vide Marvel/ DC, Disney e Turma da Mônica), que chegavam a 400 000 exemplares mensais, em média. Ainda que muito influenciado pela obra de Crumb, o quadrinho underground brasileiro se virava contra a standartização dos quadrinhos clássicos, e buscava uma nova linguagem que se identificasse com a nossa realidade sócio-cultural.



Figura 33 – Graúna, de Henfil.



Figura 34 –quadrinho de Laerte.

“Na literatura e nos quadrinhos mais rebeldes, o que se coloca em questão é o modo de se poetizar o cotidiano e o imprevisível: a transgressão – nos quadrinheiros – vai se dar em vários níveis. Rompe-se com os comics enlatados e se aproveita a lição do comix mais avançados. A transgressão ora se dá a nível gráfico, ora a nível narrativo, ora a nível temático: todos os caminhos são possíveis desde que procurem questionar a ideologia do imperialismo técnico e cultural.” (Cirne, Moacy. História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros, 1981, pg.18).

A década de 1980 marcada pelo fim da ditadura, altos contrastes sociais e infinitas indagações sobre o futuro da nação. E os quadrinhos nacionais pareciam ter encontrado uma identidade, como mostra o trabalho de Laerte, Angeli e Glauco, após décadas de luta pelo reconhecimento profissional e pela valorização de suas obras. Apesar de os profissionais ainda sofrerem com a desvalorização das editoras, que priorizam a publicação de material estrangeiro, o que se nota nos últimos anos é a solidificação de um mercado brasileiro de quadrinhos. Vários fatores nos levam à essa interpretação, entre eles o surgimento de várias editoras voltadas para a publicação específica de quadrinhos, como a Editora Barba Negra; a implantação de selos voltados para a publicação de quadrinhos dentro de editoras grandes com um mercado já consolidado, como a Companhia das Letrinhas, selo da Companhia das Letras, e a L&PM Pocket Mangá, da L&PM Pocket;

Há a crescente solidificação do mercado online, onde autores distribuem e vendem livremente suas obras, tais como a editora independente mineira Pandemônio Comics, a publicação curitibana Café Espacial, entre tantas outras ações que movimentam o mercado dos quadrinhos na internet. Muitos autores se valem do crowdfunding para viabilizar as suas obras, entre os exemplos bem sucedidos estão os álbuns Achados e Perdidos (Figura 35), de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garroucho, A Revista Livre, do coletivo Dadaísmo em Quadrinhos e o Gnut, proposta multimídia de Paulo Crumbim. Vários artistas brasileiros ganharam reconhecimento no mercado internacional, dentre eles os gêmeos paulistas Fábio Moon e Gabriel Bá, autores da graphic novel Daytripper (Figura 36), vencedora do Eisner em 2010, a maior premiação de quadrinhos do mundo.

O incentivo à publicação de quadrinhos nacionais por meio de programas institucionais como o Programa Nacional Biblioteca na Escola, Programa Nacional do Livro Didático e o ProAc (SP) tem permitido a alguns autores publicarem pela primeira vez e resultado em produtos que são sucesso de vendas, como o álbum Bando de Dois, de Danilo Beyruth.

Em 2012 houve o lançamento do selo Graphic Msp (Figura 37), que é uma linha de publicações que derivou do projeto MSP 50 – Mauricio de Sousa Por 50 Artistas- que começou em 2009, para comemorar o cinquentenário de carreira do criador da Turma da Mônica. O sucesso de público e crítica foi tamanho, que vieram mais dois livros: MSP+ 50 :Mauricio de Sousa por Mais 50 Artistas (2010) e MSP Novos 50: Mauricio de Sousa Por 50 Novos Artistas (2011).

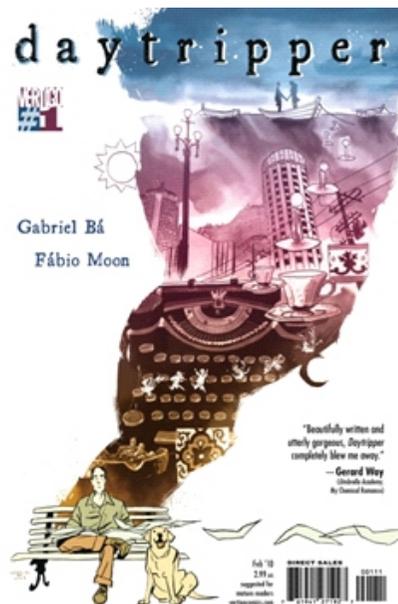
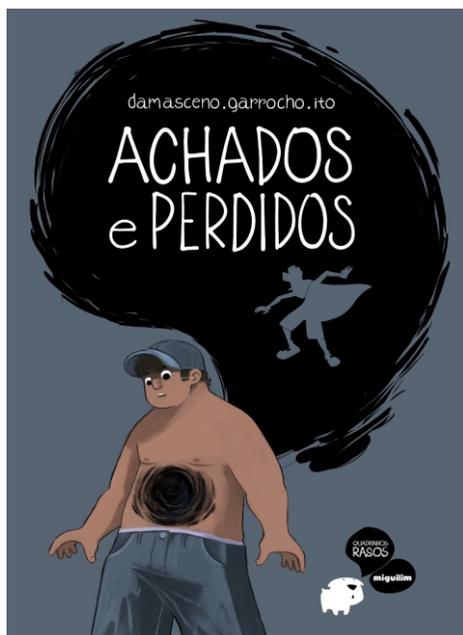


Figura 35 – Achados e Perdidos. Figura 36 – Daytripper, de Fábio Moon e Gabriel Bá.



Figura 37 – Astronauta - Magnetar, de Danilo Beyruth.

3. QUADRINHOS NO CEARÁ

O interesse por quadrinhos nacionais cresceu bastante nos últimos anos, mas no país o que ainda se nota é deficiência de um mercado sólido. No Ceará, a deficiência é grande, visto que o mercado editorial no estado, de uma forma geral, não é muito desenvolvido. Muitos artistas acabam em uma situação de exportação de seus trabalhos - desenham para as agências estrangeiras, sob forma de contratação, por não conseguirem espaço para desenvolvimento de trabalho autoral na região. Entretanto, vários outros profissionais procuram meios de produzir e distribuir suas obras autorais, mesmo não possuindo nenhum apoio concreto. A maioria dos quadrinhistas, atualmente, são profissionais liberais que se dividem entre a profissão e trabalhos autorais, muitas vezes dependendo de editais de incentivo à cultura para a produção de suas obras.

O primeiro desenhista cearense que se tem notícias foi Luis Sá (Figura 38) que publicou a série “Reco-Reco, Bolão e Azeitona” na revista O Tico-Tico, desde 1931 até o fim desta, em 1961. Seus trabalhos seguiam o gênero predominante na época que era a comédia de costumes, baseadas no cotidiano infantil.



Figura 38 – Luís Sá.

Segundo o professor Geraldo Jesuíno, embora seja possível citar Luís Sá como o primeiro cearense a fazer quadrinhos, a atividade de artistas cearenses com quadrinhos só teve início mesmo a partir da década de 1970, com os trabalhos do Mino e Sinfrônio, pois Luís Sá teve que ir para o Rio de Janeiro para publicar seus trabalhos, já que em Fortaleza não havia possibilidade. Desde o pioneirismo de Luís Sá, na década de 1930, até o surgimento do Mino não há registro oficial de artistas fazendo quadrinhos no Ceará – um hiato cultural que dificilmente será preenchido.

Hermínio Macedo, o Mino (Figura 39), é tornou-se o artista gráfico mais notável do estado. Advogado por formação, possui outras atribuições como desenhista, artista plástico, cartunista, programador, escritor, poeta e publicitário. Ele começou sua carreira ilustrando uma seção de humor no caderno de esportes do jornal O Povo, passando pela TV e colaborando com quase todos s jornais da cidade. Em 1972 ele criou o seu personagem mais célebre, o Capitão Rapadura (Figura 40), considerado pelo jornal O Globo como o “mais próximo de um super-herói brasileiro”. O Capitão Rapadura fazia sátiras como descaso dos órgãos públicos com a cidade, e caiu no gosto popular rapidamente.

Em 1985 foi criada a Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará, um projeto de extensão idealizado pelo professor Geraldo Jesuíno, e vinculado ao curso de Comunicação Social. A Oficina tinha uma caráter de inclusão, de atrair crianças e jovens que gostavam de quadrinhos para a produção independente, e foi responsável pela formação dos principais quadrinhistas do Estado, e incentivou a criação de outros cursos na área.



Figura 39–Mino.



Figura 40–Capitão Rapadura.

Em 1996 há a criação do primeiro estúdio de quadrinhos profissional da cidade de Fortaleza, o Graph It Estúdio, idealizado pelos artistas Daniel Brandão, JJ Marreiro e Geraldo Borges. O Graph It oferecia cursos de desenho e quadrinhos (Figura 41), funcionou até o ano 2000 e produziu o fanzine Manicomics, que ganhou popularidade a nível nacional e foi o primeiro zine a ganhar o Troféu HQ MIX.⁴

De uma forma geral, a década de 1990 foi marcada pelo amadurecimento e formação de um nicho profissional dedicado ao quadrinho. Com o fim do Graph It Estúdio, Daniel Brandão fundou seu próprio estúdio, JJ Marreiro se dedicou, junto com Geraldo Jesuíno, à produção no Armagem Herética – o grupo independente que mais produz quadrinhos e web comics no estado (Figura 42).

A criação do FQCE- Fórum Cearense de Quadrinhos- é uma iniciativa que busca valorizar e criar metas para os artistas locais. O Fórum é responsável pela curadoria da atual Gibiteca da Dolor Barreira e pelo intercâmbio de informações (Figura 43) procurando organizar eventos e sempre trazendo profissionais de outros estados para a cidade. Apesar de muitos artistas ainda dependerem do mercado internacional, o momento atual é de amadurecimento.



Figura 41–Estúdio Graph It, divulgação.

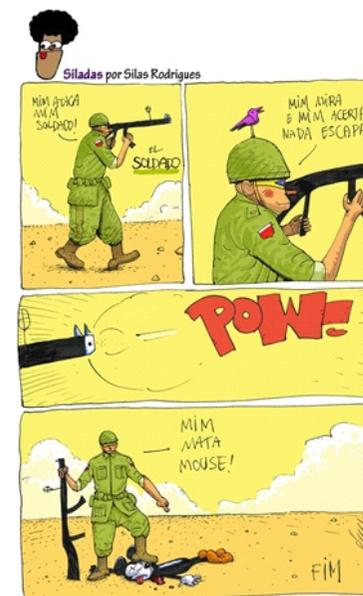


Figura 42–Página do Armagem Herética

4- Troféu HQ MIX é a maior premiação nacional anual que contempla os melhores artistas de obras publicadas no país.



Figura 43–Gibiteca de Fortaleza, Dia do Quadrinho Nacional, 2011.

4. A IMPORTÂNCIA SÓCIO-CULTURAL DOS QUADRINHOS

4.1. A mitologia do século XX

Como foi dito anteriormente, durante décadas os quadrinhos foram desconsiderados em seu valor artístico-cultural. O desenvolvimento de uma discussão lógica acerca do valor dos quadrinhos só foi possível após a lenta compreensão de que a indústria cultural modificou de forma definitiva a relação da arte com a sociedade. A segunda Revolução Industrial possibilitou a inserção da tecnologia na produção artística, o que levou ao surgimento da fotografia, do cinema e dos quadrinhos – mídias que possibilitavam a reprodução em larga escala das obras de arte.

Benjamim (1955) observa que a grande problemática da reprodução da obra de arte é a perda da aura – a autenticidade do objeto artístico enquanto algo único – e que, desde que este critério de autenticidade não se aplica mais à reprodução artística, a própria função da arte é questionada. O valor não está mais no processo, mais na sua expressão e na relação com o contexto. O quadrinho foi uma mídia que conseguiu com êxito atingir as mais diferentes classes, devido à sua pluralidade temática e ao seu baixo custo de produção, como afirma Gubern (1979).

Segundo Álvaro de Moya os quadrinhos criaram a mitologia do século XX. Os comics criaram uma série de personagens que representavam ideais de comportamento – como os antológicos Flash Gordon, Tarzan e Príncipe Valente – e mais recentemente com os heróis sobre-humanos – Superman, Batman e similares. Foi no seio da sociedade burguesa norte-americana que surgiu o estereótipo do herói – importado com sucesso para o Terceiro Mundo – que consistia em um

personagem com habilidades incríveis mas que no dia-a-dia se disfarçava como um cidadão comum. É a gênese do desejo de projeção que o ser humano necessita, e encontra nos subprodutos da cultura de massa as respostas.

Ainda que muitas críticas negativas possam ser feitas à temática do herói, é certo que ela simboliza o baluarte da criação artística, seja ela o quadrinho, a literatura ou o cinema: a criação da fantasia. Por fantasia entendemos não somente um gênero literário, e sim a possibilidade de criação de qualquer universo imaginável, sem a obrigação de ter alguma relação com a nossa realidade. Algo que o cinema, desde os primórdios, faz com maestria.

Depois da dura perseguição sofrida nas décadas 1950 e 1960, os europeus passaram a demonstrar um interesse acadêmico pelos comics, o que possibilitou uma mudança de postura da crítica internacional. Nomes de peso, como Resnais, Fellini, Eco, McLuhan e Morin surgem em defesa do quadrinho. A Pop Art, aparece em 1963 com clara influência dos comics em sua estética. Nessa época surgem um sem número de livros, revistas e artigos sobre quadrinhos, e no mundo inteiro são relançadas histórias clássicas da Era de Ouro dos Quadrinhos, como Flash Gordon, Buck Rogers, Little Nemo. É chegado o momento de compreensão acerca da linguagem e do potencial criativo dos comics, que passaram a ser utilizados nos mais diferentes contextos, seja no nascimento do movimento underground americano, contestando o ultrapassado *american way of life*, seja nos quadrinhos de caráter político do terceiro mundo, como exemplificam a Mafalda, do Quino, e o brasileiro Henfil.

4.2. Século XXI: Novos rumos, novos olhares.

Como foi dito anteriormente, os quadrinhos criaram a mitologia do século XX. Entretanto, os quadrinhos não ficaram engessados da forma como foram concebidos, em fins do século XIX. Como vimos, ao longo das décadas a linguagem foi se modificando, novas temáticas foram surgindo, e a arte sequencial⁵ foi assumindo facetas de acordo com os turbulentos processos sociais pelos quais o século XX passou. Mas agora que o quadrinho se definiu enquanto linguagem e tem o seu valor cultural cada vez mais reconhecido, qual o caminho dos quadrinhos no século XXI?

Naturalmente, é impossível dar uma resposta definitiva a esta pergunta, pois não temos o distanciamento necessário para compreender todo o contexto que vivemos. Mas podemos fazer algumas observações, e tentar tirar alguma conclusão.

Os quadrinhos surgiram através de tirinhas cômicas, passando pelo surgimento de personagens míticos e pela reformulação para o público adulto, nos anos 80. Atualmente tem se discutido bastante a questão da inclusão das minorias e a representação feminina (Figura 45) nos quadrinhos. A publicação *Astonishing X-Men* (Figura 44) trouxe o primeiro casamento gay dos comics, sob inúmeros protestos do público mais conservador. No tocante à representação de gêneros, muitas reformulações foram feitas, as mulheres (desenhistas e roteiristas) foram abrindo espaço no mercado dos quadrinhos, ainda dominado pela presença masculina. A inclusão feminina traz inúmeros debates e questionamentos, sendo a principal a limitada representação feminina nos quadrinhos, pois segundo a artista Ana Luiza Khoeler “os quadrinhos, aliás, fazem parte de uma indústria de produtos de entretenimento (incluo literatura, cinema, jogos, música) feitos



Figura 44–Astonishing X-Men, 2012.



Figura 45–Mulher Maravilha: “Boa sorte, rapazes — eu gostaria de poder ir com vocês!” (All-Star Comics #??, 1942). No período da Segunda Guerra, a Mulher Maravilha, por ser a única mulher da Liga da Justiça, foi limitada à condição de secretária do grupo, reflexo do contexto machista da época.

5- Arte sequencial é um termo criado por Will Eisner; é um sinônimo de quadrinhos.

eminentemente por homens (heterossexuais e brancos) para homens (heterossexuais e brancos).”

Atualmente, é comum questionar a objetificação dos personagens femininos, através de projetos como o Hawkeye Initiative (Figura 46), um coloca o personagem Gavião Arqueiro substituindo personagens femininas, na tentativa de elucidar o quão absurda é a extrema sexualização das personagens.

Outra mudança pertinente é a adaptação dos quadrinhos para mídias digitais. A alternativa digital representa uma vantagem em termos de produção e distribuição, pois com baixo custo o autor pode montar um site e alcançar toda e qualquer pessoa com acesso a internet, em qualquer país. Essa facilidade de alcance do público fez com que as principais editoras de quadrinhos tenham aderido à comercialização de cópias digitais de suas HQs por meio de sites como o Comixology, na condição de alternativa à venda de cópias impressas.

A liberdade que isso oferece (alcançar leitores no mundo inteiro sem depender das editoras, que frequentemente alteram ou mesmo censuram os seus trabalhos) atraiu autores como Warren Ellis, Mark Waid e Brian K. Vaughan (Figura 47).

Após décadas, o público pede por mudanças. Segundo Luís C.S., autor cearense “a verdade é que o mundo pede por renovação de suas artes. Quando o assunto é quadrinhos, que possuem uma ‘fase de vida’ muito curta, estritamente ligada às mudanças sociais, aí sim a coisa se torna evidente: mestres do passado são superados pelo mercado ‘narrativo’ ditado pela tecnologia e novas formas de entretenimento. Boas fórmulas são repetidas exaustivamente em tão pouco tempo que é impossível não se desejar uma mudança.”



Figura 46- Hawkeye Initiative.

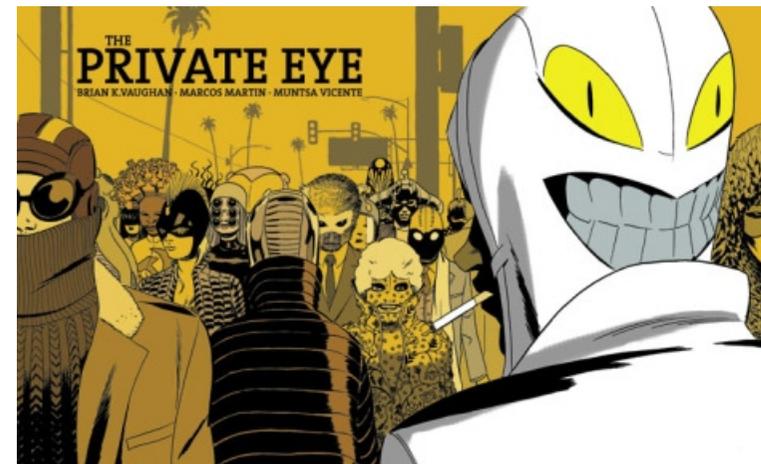


Figura 47- The Private Eye, de Brian K. Vaughan e Marcos Martin, é um marco no sistema digital. Além de distribuída exclusivamente via internet, o leitor paga quanto quiser para adquirir a revista.

5. QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

De uma forma geral os quadrinhos sempre foram vistos como entretenimento barato, que pouco ou nada tinha a acrescentar na bagagem cultural dos seus leitores. De fato, com a censura aos quadrinhos ocorrida na década de 1960 os comics foram acusados de corromper a infância e a juventude, devido ao conteúdo explícito de violência e subversão.

É importante entender que as críticas aos quadrinhos são feitas sob a ótica que o público adulto têm a respeito do que seja ou não uma boa obra. Dentre todas as críticas feitas aos comics, podemos citar as principais:

1. De limitar a capacidade imaginativa da criança, pois ao oferecer imagens já fabricadas ao leitor ele acaba limitando a possibilidade de a criança compreender em sua plenitude os códigos da linguagem formal.
2. Possuir linguagem descuidada.
3. Tratar de temas nocivos ao desenvolvimento infantil.

Quanto ao primeiro problema, podemos ver que o equívoco está em entender apenas os textos como linguagem. O desenho, segundo afirma Vitor Masriera

“ deve ser considerado linguagem, como expressão; linguagem de forma bem mais precisa do que a das palavras, estas quase a dar uma idéia distante das coisas, sem às mesmas ajustar-se quando não se evoca ao mesmo tempo sua representação.”
(Masriera, apud Abrahão, IN:SHAZAM, 1977,p.143)

Além disso, compreendemos que a criança não possui o vocabulário abstrato vasto do adulto. As ilustrações serviriam assim como uma espécie de “tradutor”, que explica o texto e ao mesmo tempo oferece novos horizontes de interpretação. O texto sozinho possivelmente não atrai a atenção do pequeno leitor, mas, ao ser associado às imagens, a mensagem se torna mais clara, mais objetiva.

No que concerne ao segundo problema, o da pobreza da linguagem, vemos que esse conceito existe porque na maioria dos casos a crítica (adulta) exige que o público infantil tenha, o mais cedo possível, contato com a linguagem literária (cultura). Esse contato de forma alguma deve ser negligenciado, porém é papel dos quadrinhos fazer essa transição de forma sutil – do mundo das imagens e ao mundo da linguagem culta. É evidente que existem quadrinhos infantis que não possuem uma boa linguagem e não funcionam como instrumentos pedagógicos – assim como também há muitos livros infantis de qualidade duvidosa. O fato de ser um quadrinho não indica que implicitamente ele terá uma linguagem desapropriada – esse é um problema do conteúdo e não da mídia em si.

No que se refere aos temas das histórias, os críticos se diziam alarmados pela influência nociva de determinados temas dos enredos, tais como faroestes, índios, aventuras fantásticas, alienígenas, tramas policiais, assassinatos, sobrenatural, entre outros.

O interesse genérico das crianças em histórias e contos nada mais é do que a necessidade de crescimento mental. Os contos, com os ideais de aventura, de certo ou errado, de aprendizado satisfazem as necessidades de projeção inerentes à criança.

Os quadrinhos passaram por uma série de obstáculos antes de serem aceitos como instrumentos didáticos, e mesmo a sua inserção no campo das pesquisas acadêmicas só deu após grandes nomes da arte incluírem os quadrinhos como seu campo de estudo, tais como Roy Lichtenstein, artista da Pop Art, que utilizou a linguagem gráfica dos quadrinhos em suas obras. No Brasil, pesquisadores de renome nacional, tais como Moacyr Cirne, Álvaro de Moya, Sonia Luyten (Figura 48) e Waldomiro Vergueiro, passaram a utilizar os quadrinhos como objeto de estudo em suas pesquisas, contribuindo para a inclusão dessa mídia nos processos pedagógicos.

O quadrinho tem grande potencial de ser utilizado no processo educacional (Figura 49) e também como inclusão, na idade pré-escolar. O uso das cores, dos pontos, linha e figuras atraem o olhar das crianças e facilitam a interpretação da mensagem. É um processo gradual que leva à escrita e à interpretação de temas mais complexos. Além disso, os quadrinhos podem ser usados como facilitadores na compreensão de outros temas, podendo ser usados em associação a outras disciplinas.

O uso dos quadrinhos nas salas de aula foi reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB nº 9.394/96) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, superando a inicial estranheza que os educadores tinham em relação aos quadrinhos.



Figura 48- Sonia Luyten, uma das pioneiras no estudo acadêmico dos quadrinhos.

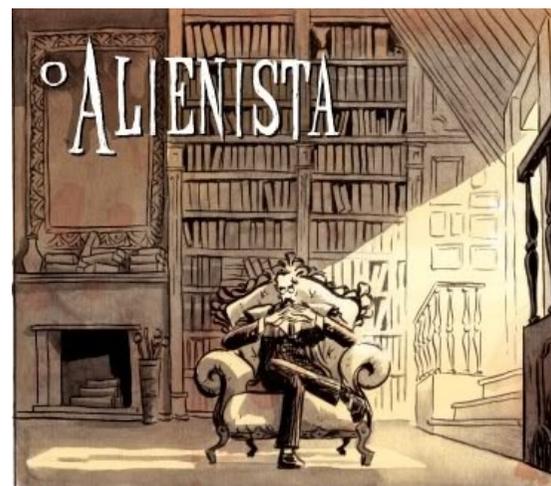
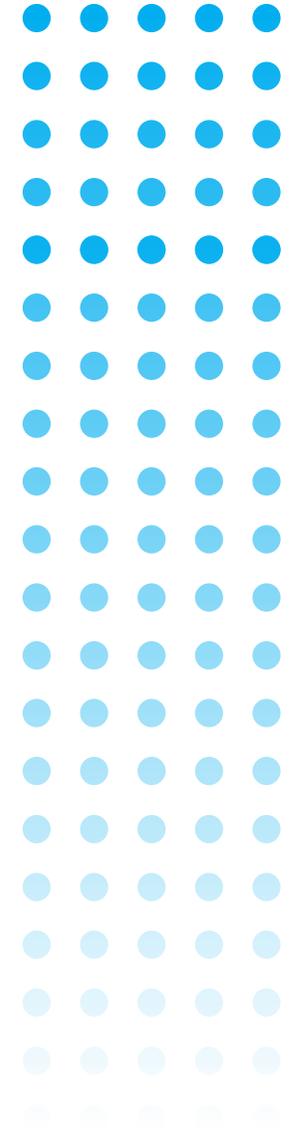


Figura 49- O Alienista, de Machado de Assis, adaptado por Fábio Moom e Gabriel Bá. Literatura adaptada por quadrinhos é uma forma eficiente de inclusão e educação.



Referencial Arquitetônico

"A arte é um dos meios que unem os homens."

Léon Tolstói

1. ESTUDOS DE CASO

1.1. GIBITECA HENFIL

As gibitecas brasileiras começaram a surgir no início da década de 1980, na maioria das vezes vinculadas à alguma biblioteca pública ou instituição cultural já existente. A primeira de todas foi a Gibiteca de Curitiba (1982), criada por iniciativa de desenhistas locais que almejavam disseminar os quadrinhos para a população. A criação da Gibiteca formalizou a primeira instituição com esta denominação no país – termo que faz analogia à revistinha “O Gibi”, da Editora Globo.

Entretanto, a primeira Gibiteca brasileira a surgir dentre de uma iniciativa municipal é a Gibiteca Henfil, vinculada ao Departamento de Bibliotecas Infanto-Juvenis da Secretaria de Cultura do município de São Paulo, inaugurada em 1991 e hoje possuindo o maior acervo do país, num total de 125.000 exemplares. A Henfil, além de possuir uma das maiores frequências de visitas das bibliotecas públicas de São Paulo, é também responsável pela organização de eventos relacionados com os quadrinhos, promovendo cursos, exposições, palestras e debates, bem como servindo de ponto de encontro para reuniões de leitores, evidenciando assim sua importância cultural.

A Henfil se localiza no subsolo do Centro Cultural São Paulo (Figura 50). O Centro Cultural está localizado entre as Avenidas 23 de maio e a rua Vergueiro, 1000, e é obra dos arquitetos Luiz Benedito de Castro Teles e Eurico Prado Lopes. O projeto é de 1975 e possui uma área total de 300000 m² e área construída de 48000 m².

O Centro Cultural abriga três bibliotecas, uma pinacoteca, teatro, restaurante e a Gibiteca. O espaço da Gibiteca está dividido entre acervo, acervo restrito, apoio e técnico, áreas de leitura, exposições e palestras. Os pequenos eventos acontecem no espaço

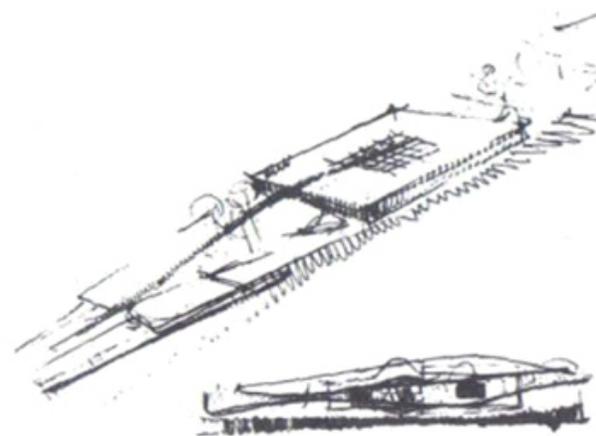


Figura 50- Centro Cultural São Paulo, sketch.

para palestras, que fica conjugado ao espaço de exposição de forma bastante fluida (Figuras 51 e 52).

O acervo possui estantes com arquivos deslizantes para o acesso do público, e as obras deste acervo estão disponíveis para empréstimo (Figuras 53 e 54). O acervo restrito possui um exemplar de cada título disponível no outro acervo, além de obras raras, que não estão disponíveis para empréstimo, mas podem ser consultadas pelos usuários. O espaço técnico é constituído de um setor de reposições, que abriga o material que substituirá os gibis que se deterioram com o tempo. Há um espaço de triagem, que seleciona as obras que estão em condições de ir para o acervo e os que terão que ser descartados. Não há um espaço de reparos, pois os gibis em papel jornal que chegam deteriorados não são incluídos no acervo, sob o risco de contaminar outras revistas.

Já os álbuns de HQ's são encaminhados para o laboratório de restauração do CCSP. O Centro Cultural São Paulo ainda possui 4 auditórios, salas de cinemas, foyers e espaços de exposição à disposição da Gibiteca. Todos os espaços da Gibiteca se interligam; não há paredes, apenas divisórias de PVC no acervo restrito e no setor técnico.



Figura 51- Gibiteca Henfil.



Figura 52- Gibiteca Henfil.



Figura 53- Gibiteca Henfil: acervo.



Figura 54- Gibiteca Henfil: acervo.

1.2 GIBITECA DE FORTALEZA

A Gibiteca de Fortaleza localiza-se na Biblioteca Municipal Dolor Barreira (Figura 55), no bairro Benfica, e é fruto de uma demanda do Orçamento Participativo de 2006. Possui mais de três mil títulos, entre quadrinhos infantis, mangás e quadrinhos adultos. Divide-se entre um pequeno espaço para o acervo mais a área de leitura.

A Gibiteca Municipal de Fortaleza é uma biblioteca segmentada, com acervo e programação voltada para o universo das Histórias em Quadrinhos, mas, ao mesmo tempo, é também um lugar de convergência para os diversos públicos que interagem com essa forma de arte. Podemos citar os públicos que criam, consomem ou produzem: Games, Desenhos Animados e RPG (Role-playing game, traduzido como "jogo de interpretação de Personagens", uma mistura de teatro e jogo de estratégia). É notória, inclusive, a interpenetração desses universos, com personagens que surgiram inicialmente em um meio surgirem em outro. Como histórias em quadrinhos que dão origem a games ou vice-versa.

A criação da Gibiteca está inserida no contexto do surgimento da maioria das gibitecas brasileiras. Segundo o professor Waldomiro Vergueiro, as gibitecas nasceram através de iniciativas isoladas de amantes dos quadrinhos que tinham interesse na difusão dessa arte, e na maioria das vezes, eram instaladas em espaços já existentes.

A iniciativa de criação da Gibiteca é louvável, porém o espaço possui muitas deficiências. A Gibiteca fica localizada no piso superior da biblioteca, sendo acessada pelo pátio interno através de uma única escada (Figura 56).



Figura 55- Biblioteca Municipal Dolor Barreira.



Figura 56- Acesso ao espaço da Gibiteca.

O acervo não possui estantes adequadas (Figura 57) para o armazenamento dos exemplares, que ficam em mesas à disposição dos usuários, mas o espaço não permite circulação entre as mesas. O espaço de leituras (Figura 59) eventualmente também é utilizado para palestras, pois não há um local específico para eventos, como um auditório ou sala de audiovisual (Figuras 60 e 63).

O pátio interno (Figuras 61 e 62), no térreo, fica à disposição de atividades sazonais (como os encontros de RPG e os cineclubes, e os eventos ao ar livre, como feiras e exposições), mas são atividades esporádicas que atraem um público específico. O prédio também não oferece uma estrutura adequada: não há lanchonetes nem espaços de estar, os sanitários são inadequados e o lugar como um todo não oferece a possibilidade de múltiplas atividades.

Entretanto, apesar de todos os aspectos negativos, o Fórum de Quadrinhos do Ceará estabeleceu, no início de 2013, uma parceria com a Secultfor, na busca de melhorias para o espaço e consequentemente, para o público que a frequenta. Através dessa parceria que foi criado o primeiro curso de quadrinhos da prefeitura, que concluiu sua primeira turma em 2013.

Atualmente a Gibiteca de Fortaleza é administrada pela Direção da Biblioteca Dollor Barreira em parceria com a Secretaria de Linguagens da Prefeitura Municipal de Fortaleza ao lado do Fórum de Quadrinhos do Ceará.



Figura 57- Acervo.



Figura 58- Acervo, separado do salão de leitura por divisórias de PVC.



Figura 59- Leitura.



Figura 60- Salão de leitura, usado para eventos esporádicos.



Figura 62- Pátio interno.



Figura 61- Pátio interno.



Figura 63- Salão de leitura, utilizado para aulas.

1.3 China Comic and Animation Museum

China Comic and Animation Museum é o projeto para um centro cultural voltado para quadrinhos e animação, localizado em Hangzhou, China.

A proposta do projeto adequou o programa de necessidades do concurso fazendo referência aos balões de diálogo das histórias e comics: uma série de oito volumes- com formato de balões interconectados – que permite uma circulação organizada ao redor de todos os espaços do museu, através de passarelas que conectam o espaço como um todo (Figura 64).

O complexo de 30.000m² inclui áreas para educação, três teatros-cinemas com um total de 1.111 assentos e uma biblioteca de comics. Além de uma série de ilhas-parques de 20.000m², uma praça pública e um centro de exposições de 15.000m².

O museu tem uma grande quantidade de intervenções bioclimáticas, tais como: armazenamento em superfície, ventilação natural e refrigeração, todas focadas em melhorar a eficiência energética da edificação. O início da construção estava previsto para o ano 2012, com orçamento total é de 92 milhões de euros.

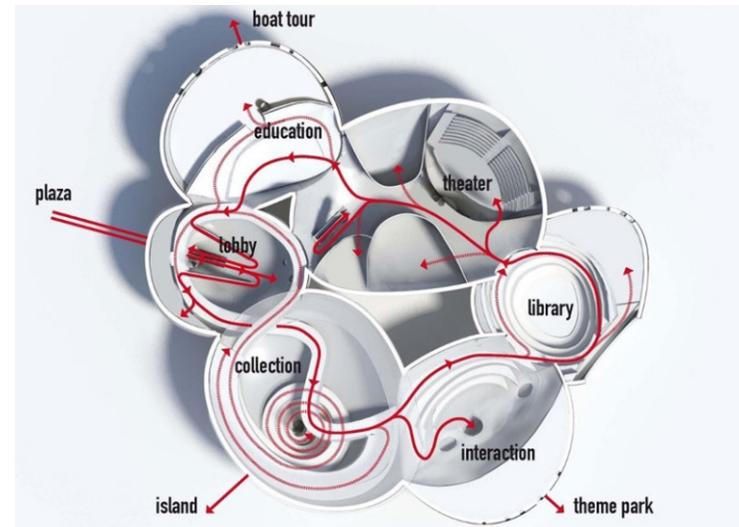


Figura 64- Implantação.



Figura 65- China Comic and Animation Museum.

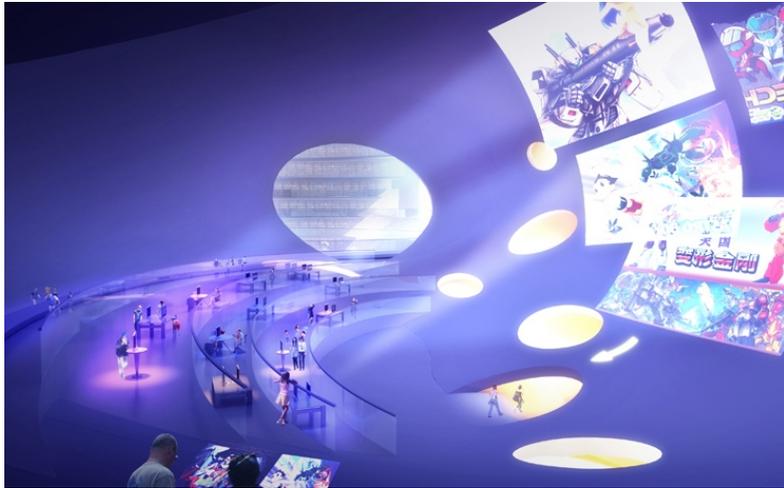


Figura 66- China Comic and Animation Museum.



Figura 68- China Comic and Animation Museum.



Figura 67- China Comic and Animation Museum.



Figura 69- China Comic and Animation Museum.

1.4 CENTRO CULTURAL GABRIELA MISTRAL

O Centro Cultural Gabriela Mistral localiza-se em Santiago, no Chile, e na realidade consiste na recuperação de um antigo prédio público existente. O prédio original foi construído em 1970, no governo de Salvador Allende e, em seguida, após o golpe, se tornou a sede do governo do regime do general Pinochet. Durante décadas funcionou como prédio institucional, permanecendo fechado para a cidade e atividades comunitárias. Em 2006 um incêndio atingiu a porção oriental do edifício, destruindo quase completamente o grande salão para 2000 pessoas. O governo então decidiu convocar um concurso para a recuperação do prédio.

A proposta vencedora é de autoria dos escritórios Cristián Fernández Arquitectos e Lateral arquitectura & diseño. O projeto foi norteado a partir de quatro diretrizes: abertura para a cidade e suas relações urbanas através de uma grande cobertura com volumes soltos sob a mesma; a criação de novos espaços públicos; a abertura do prédio para a comunidade através da incorporação de um programa comunitário; e a legitimidade do projeto através da incorporação da maior quantidade possível de agentes sociais na formação de um novo marco para a cidade.

Horizontalmente, o edifício é organizado em torno de três volumes ou “edifícios” que contêm e representam as três áreas do programa principal. Estes são, na mesma ordem como os edifícios, de oeste para leste: O Centro de Documentação para as Artes Cênicas e Música (Biblioteca), Salas de Formação de Artes Cênicas e Música (salas de ensaio, Museus e exposição) e a Grande Sala de Concertos (Teatro para 2.000 pessoas).

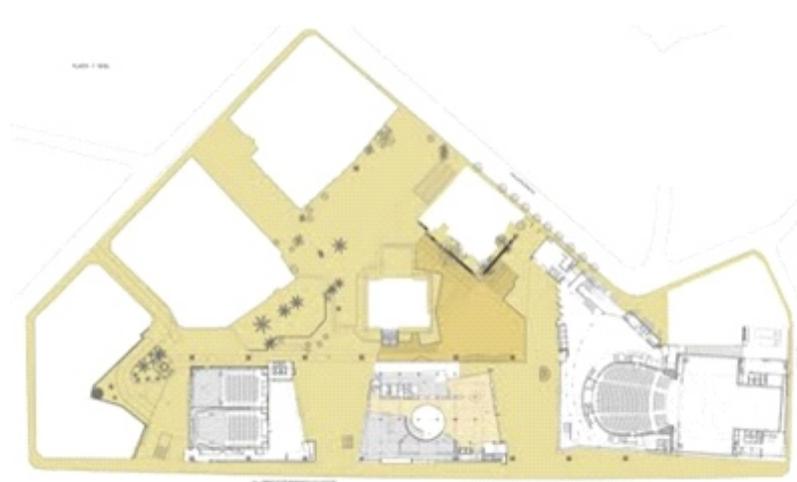


Figura 70- Implantação.

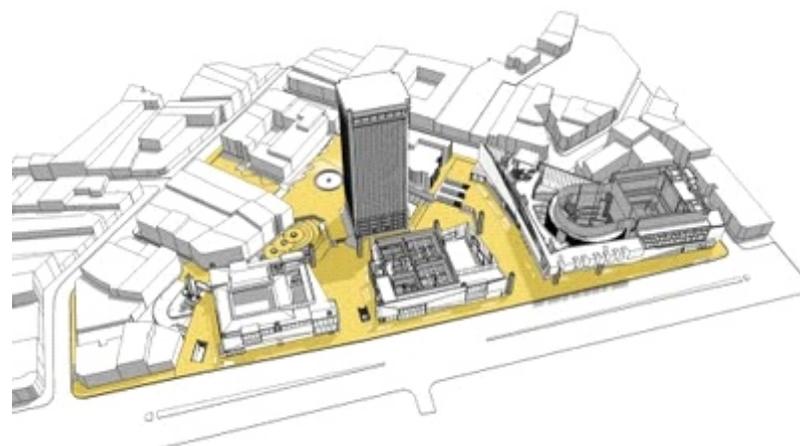


Figura 71- Volumetria esquemática.

A partir do nível do espaço público estes três edifícios são separados, e podem ser totalmente utilizados pelos pedestres visando melhor ocupação dos espaços, os níveis mais baixos estão interligados aos três edifícios formando um único. Os espaços de separação entre eles tornam-se espaços cobertos que são os principais espaços públicos entregues à cidade e que convidam aos cidadãos a ocupar estes espaços que de alguma forma se fundem com o projeto. Os dois primeiros volumes ao oeste são parte da remodelação do edifício existente, que resistiu ao fogo, enquanto o volume restante no Oriente (A Grande Sala de Concertos) é um novo projeto.

Verticalmente, o programa dentro de cada um destes edifícios convive e se relaciona através de um átrio de altura tripla a partir do qual se pode perceber a distribuição e orientar-se dentro de cada edifício. Isto é reforçado pelo uso de um único pavimento tanto interna como externamente e com uma solução estrutural que evita os elementos verticais estruturais neste espaço gerando um elevado grau de transparência.

Há cinco elementos marcantes no projeto: O uso de aço corten, concreto armado aparente, aço, vidro e a madeira. A transparência é utilizada como elemento do projeto, mesclando áreas de transparência total ao opaco, através das variações das perfurações do aço corten. O vidro é utilizado para área do edifício onde a transparência é intencional. As salas de espetáculos e artes cênicas são tratadas como “caixas” ou “recipientes”, na medida em que destacam que há alguma atividade especial ocorrendo naquela área, mas onde a reclusão é necessária.



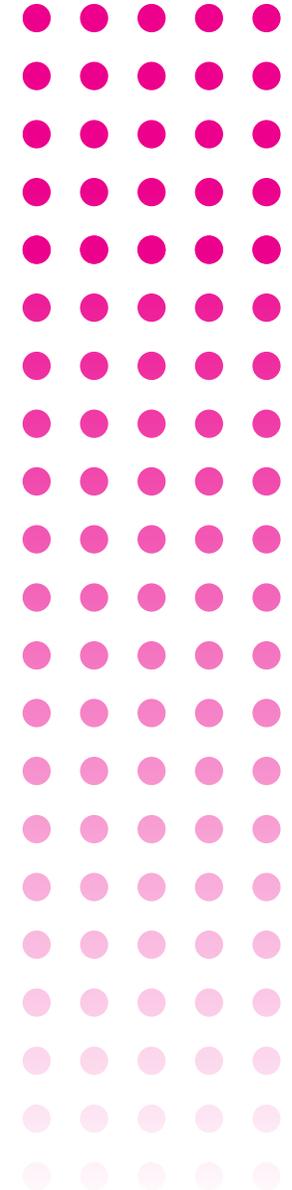
Figura 72- Perspectiva.



Figura 73- Perspectiva.



Figura 74- Perspectiva.



Proposta

“Aprender é a única coisa de que a mente nunca se cansa, nunca tem medo e nunca se arrepende.”

Leonardo da Vinci

1. LOCALIZAÇÃO

1.1. O BAIRRO

O projeto do Espaço Nona Arte se caracteriza por promover a cultura e a educação, através da valorização o estudo e difusão da Arte Sequencial, além de possibilitar a fortalecimento de um nicho de mercado incipiente na cidade que apresenta condições de crescimento imediato. Assim, o projeto tem como objetivo:

- entretenimento e formação cultural para o público- alvo. O equipamento propõe conjugar espaços de leitura e aprendizado com espaços de entretenimento, convívio social e networking. O acervo proporcionará o abrigo e acesso à obras de forma democrática e convidativa, tentando abrandar o caráter descartável que é atribuído ao gibi.

- utilização da mídia como um agente pedagógico para a formação sócio-cultural. O caráter educacional do quadrinho não deve ser esquecido, para isso o espaço deverá possuir setores dedicados à programas de incentivo à leitura e alfabetização de jovens e adultos.

- afirmação da identidade do quadrinho cearense, incentivo aos profissionais da região e à produção local. O setor de eventos do equipamento atenderá a uma carência pela qual sofrem os artistas que trabalham com quadrinhos no estado. Os eventos de quadrinhos e artes gráficas sem dúvida são a melhor oportunidade para artistas, tanto profissionais quanto amadores, divulgarem e venderem seus trabalhos.

A existência de um espaço próprio para esta atividade cria um mercado sazonal que valoriza os artistas e cria novas oportunidades de trabalho, além da possibilidade de intercâmbio cultural entre profissionais de diversos locais. Além disso, o equipamento contará

com salas de produção, com o objetivo de dar assistência aos profissionais que não possuem espaço e /ou equipamento para trabalhar.

Assim, analisando as diretrizes da proposta entende-se que a área escolhida para abrigar o equipamento deveria possuir certa centralidade, que facilitasse o acesso do público alvo e as mesmo tempo fosse convidativa ao público geral. A existência de outros equipamentos culturais próximos também seria válido, pois aproveitaria um fluxo de usuários já existente, além de possibilitar a inserção do equipamento em um circuito de atividades culturais. Além disso, a área escolhida deveria evidenciar a identidade do equipamento: regional e ao mesmo tempo universal.

Assim, a escolha direcionou-se para o Centro da cidade, pois o Centro possui uma infra estrutura consolidada e é um pólo cultural em potencial. Até fins do século XIX toda a cidade de Fortaleza resumia-se basicamente ao perímetro central, condição resultante do plano de Adolfo Hebbster de 1875, que reforçou o traçado xadrez (proposto anteriormente pelo engenheiro Silva Paulet, em 1818) e a implantou três grandes boulevards que delimitariam a circulação da cidade: Dom Manuel, Duque de Caxias e Imperador, existentes até hoje. Similar ao que aconteceu em outras capitais brasileiras, o processo de embelezamento da cidade (época do aformoseamento, da Fortaleza Belle Èpoque) foi o primeiro processo de urbanização moderna, desde já superficial e excludente.

Segundo DANTAS (1995), desde a década de 1970 até a de 1990, o Centro passou por sucessivas transformações (superconcentração de atividades em espaços livres).



Figura 75- Mapa: bairros de Fortaleza.

Este processo para alguns estudiosos foi decisivo para a transformação do bairro Centro de um lugar do ócio, encontro e festa, para um lugar de consumo, primeiro através a apropriação do espaço pelo comércio varejista, depois, pelo comércio ambulante. Com o processo de abandono da área central e do surgimento de novas centralidades, a ocupação residencial na área diminuiu cada vez mais. A partir do início da década de 1990 o Centro começou a sofrer intervenções pontuais, que, segundo Paiva (2008), eram direcionadas pelos interesses político-partidários vigentes da cidade, nos papéis da Prefeitura Municipal e do Governo do Estado. O Plano Diretor de Desenvolvimento Urbano de Fortaleza - PDDU- FOR de 1992, foi o principal instrumento da prefeitura municipal para interferir no espaço urbano dentro da lógica do planejamento estratégico. O PDDU-FOR apresentava um avanço na forma de pensar um planejamento urbano voltado para a sustentabilidade e para a preservação do patrimônio cultural e ambiental. Entretanto, falha ao não pensar em um planejamento objetivo em sintonia com a realidade da cidade.

“O texto do PDDU-FOR-1992 apela também para os conceitos de atratividade e competitividade, semelhante às idéias do planejamento estratégico. As palavras importam apenas para concretização de um projeto de cidade que adota estratégias contemporâneas de desenvolvimento sustentável, no entanto, existe um abismo entre as propostas do Plano e a realidade, posto que o discurso é alheio às condições sociais da cidade.” (PAIVA, 2008)

Essas intervenções não foram pensadas de forma integrada, e o que poderia ser um projeto de revitalização a longo acabou se tornando um processo de disputa política pela área central, ancorado no incentivo à atividade turística e à produção de uma nova imagem da cidade. Entre os projetos de requalificação do Centro e áreas anexas estão: a implantação do Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, o Calçadão da Praia de Iracema, o Novo Mercado Central, a reforma do antigo Mercado (transformado em Centro de Referência do Professor), Mercado São Sebastião, Projeto Parque da Cidade, revitalização da Praça do Ferreira, do Passeio Público e a Ação Novo Centro.¹

Devido ao caráter pontual desses projetos de revitalização, quando observamos o contexto geral do bairro o que se nota é a produção de um espaço fragmentado e alienante, em resumo, um não-lugar.²

1- À exceção da revitalização do Passeio Público, os projetos eram ligados à necessidade de produzir um espaço-vitrine, que agradasse aos interesses do mercado turístico e da população que necessitava de um espaço cívico, assim como atender aos interesses dos lojistas da região, que se viram ameaçados com a crescente expansão dos Shopping Centers e da presença de grupos marginalizados nos espaços públicos. (Paiva, 2008).

2- não-lugar é um termo de autoria do professor Francisco de Oliveira, e disseminado por Ermínia Maricato, para ilustrar como o planejamento urbano brasileiro não tem compromisso com a realidade das cidades, em especial com as contradições da “cidade ilegal”: porção excluída, marginalizada e favelizada.

1.2. O TERRENO

Após a análise do bairro, constatou-se que o terreno deveria atender a dois requisitos básicos:

- ter a possibilidade de ser inserido dentro de um circuito cultural, relacionado com outros equipamentos de fomento às artes.
- Promover a requalificação do entorno em que está inserido.
- Possuir infra-estrutura consolidada.

Assim, o terreno escolhido fica localizado ao lado da praça general Tibúrcio: é limitado a norte pela rua Visconde de Sabóia, a leste pela rua Governador Sampaio, a sul a quadra faz limite com a Rua do Pocinho, e à oeste pela rua Sena Madureira e com a Praça General Tibúrcio. Possui uma área de 13.032 m² está localizado em uma quadra da qual só será utilizada uma parte; a parte restante da quadra que não será ocupada atualmente abriga um prédio comercial, que será mantido por promover uma variação de público para o equipamento. Além do mais, devido às necessidades do programa, a utilização da quadra completa não é necessária. O entorno do terreno é bastante heterogêneo: há a presença de significativos prédios históricos, como o Palácio da Luz e Museu do Ceará e o antigo Mercado Central, convivendo ao lado de pequenos comércios de ferragens, livros usados e ambulantes.

Entendendo o objetivo do trabalho como uma abordagem técnica – um estudo sobre determinada realidade – tomei como base a suposta remoção dos citados estabelecimentos, por acreditar que a proliferação de tais estabelecimentos não traz acréscimos positivos para a região, e por crer que o Centro, como um espaço de excelência cultural, não pode estar sujeito à lógica puramente capitalista dos



Figura 76- Terreno.

Zona de Ocupação Preferencial 1 (ZOP 1)
- Índice de aproveitamento -3,0
- Taxa de permeabilidade - 30%
- Taxa de ocupação - 60%
- Alt. máxima da edificação 72m
- Área mínima de lote- 125m ²

comerciantes. É impossível pensar em arquitetura sem pensar na integração com o espaço público, e no Centro essa integração é necessária e urgente.

A praça já foi alvo de diversas reformas, sendo a mais significativa a realizada pelo Intendente Idelfonso Albano, após a deposição do Governo Accioly, em 1912. A praça era então ocupada por pastagens de animais e depósito de materiais. A reforma exigiu a remoção de oito casas no lado ocidental da praça, mais a implantação de jardins, árvores nobres, coreto e bancos importados. Atualmente a praça é ocupada pelo comércio ambulante e desabrigados, sendo a insegurança um problema constante. A praça abriga em seu entorno o Museu do Ceará e o Palácio da Luz, atual sede da Academia Cearense de Letras. O Museu do Ceará é resultado das várias permutas do qual o Museu Histórico do Ceará (fundado em 1932) passou, quando finalmente foi instalado no Palacete Senador Alencar, em 1990. Tal medida teve o objetivo de dar uma identidade Museu, que havia mudado de localização várias vezes. Nas palavras do então governador Tasso Jereissati: “Ao invés de construirmos prédios novos e suntuosos, preferimos valorizar as coisas que nos identificam”.

Após 13 anos da implantação do Museu no referido local, o equipamento ainda possui um caráter isolado, necessitando de uma integração com outros espaços e outras atividades.

Museu do Ceará



Comércio de livros; papelerias



Ocupação atual do terreno:
estacionamentos, comércio de
ferragens e prédios subutilizados.



Ocupação do entorno: comércio de
eletrônicos e ferragens



Praça: microclima agradável,
porém o espaço é abandonado



Ocupação do entorno: edícios do
grupo C. Rolim, comerciais.



Igreja do Rosário



Palácio da Luz: Academia
Cearense de Letras

Figura 77- Terreno e entorno.

1.3. PROGRAMA DE NECESSIDADES

A elaboração de um programa de necessidades para o Espaço Nona Arte teve como base a análise do público usuário e a utilização das referências arquitetônicas.

Inicialmente, é importante entender uma gibiteca como um espaço diferenciado de uma biblioteca. Uma biblioteca é um espaço de valor cultural reconhecido, normalmente custeada por iniciativas governamentais, devido à sua importância na formação cultural dos cidadãos. Normalmente, o que vemos é que as bibliotecas têm prevalência sobre as gibitecas, pois as pessoas são educadas através dos livros e a importância da literatura não é questionável, assim, as bibliotecas recebem um público bastante diversificado. As gibitecas, por outro lado, são normalmente frequentadas pelo público específico dos quadrinhos, que não é tão abrangente assim. Por público específico entende-se colecionadores, pesquisadores e artistas. O público genérico acaba não sendo o alvo desses espaços, o que acaba se tornando o primeiro erro no tratamento de um espaço como uma gibiteca. Um equipamento como uma gibiteca possui a finalidade principal que é o acervo, similar às bibliotecas, e este seria o seu núcleo fundamental. O acervo deve possuir espaço para acréscimo de volumes, espaços restritos para obras raras (destinada a material em condições delicadas de conservação, ou obras clássicas que não possuem mais de um exemplar no acervo) e espaços técnicos para apoio e conservação do material. O acervo, dimensionado para 250 000 volumes, deverá possuir espaço destinado à leitura digital, pois como vimos, os web comics e quadrinhos digitais são uma realidade cada vez mais sólida.

Além do acervo, outros dois setores são pensados como fundamentais: o setor de eventos e o pedagógico.

O setor de eventos é necessário na medida em que possibilita o fluxo de profissionais, colecionadores e leitores em potencial na difusão e conhecimento da arte sequencial. Um salão de eventos, para mostras de produtos autorais, feiras artísticas e exposições, galerias e auditórios são espaços fundamentais para a promoção de eventos voltados para quadrinhos e cultura pop em geral. A cidade não possui locais apropriados para eventos, pois a atual Gibiteca Dolor Barreira, como foi mostrado anteriormente, tem graves problemas estruturais e não foi concebida para a promoção de eventos. Fortaleza atualmente sedia dois grandes eventos sobre quadrinhos: o Dia do Quadrinho Nacional (realizado pelo Fórum de Quadrinhos do Ceará, que teve a sua 4ª edição em 2013) e o Sana- Super Amostra Nacional de Animes, que em 2013 chegou à sua 13ª edição. Há outros eventos em menor escala, como o Geekcontro e Animefest, mas todos eles dependem de espaços privados, como livrarias e shoppings para acontecerem, além de necessitarem de patrocínio, pois o estado e a prefeitura normalmente não apoiam eventos do gênero. O Sana, o maior evento do estado, é patrocinado por empresas privadas, o que viabiliza sua execução sem maiores empecilhos. Assim, além do problema da escassez de locais adequados para tais reuniões e encontros, nota-se que há também uma questão política envolvida.

A função pedagógica do equipamento acontece na medida em que promove o uso dos quadrinhos como instrumento de aprendizagem para a comunidade. O aprendizado está diretamente ligado ao acervo, às áreas de exposição, às galerias, ao auditório, ou seja, o aprendizado acontece como um todo no equipamento. É interessante a criação de salas de aula, salas de audiovisual e ateliês.

Além do tríade Acervo/Eventos/Aprendizado o objetivo do equipamento é promover o contato social em diversos níveis, networking³ entre o público, e proporcionar entretenimento aliado à formação cultural. Assim, áreas de estar e convivências são interessantes. Setores de formação profissional também são importantes, na medida em que valorizam os artistas locais e oferecem suporte técnico. Salas de produção adaptadas (com mesas de luz e mesas digitalizadoras) devem ser pensadas.

Com base nas informações analisadas, os espaços foram concebidos através de sua função e divididos por setores.

EVENTOS

Setor acessado através do acesso principal, reúne auditório com capacidade para 257 pessoas, salão de eventos, salão de exposições e salas de audiovisual. Estes ambientes são integrados à áreas externas, com o intuito de ampliar e diversificar o espaço útil para a realização dos eventos. É interessante que este setor não seja dependente do restante da edificação, pois, na ocasião em que os outros setores precisem estar fechados, o setor de eventos funcionaria sem maiores problemas.

SETOR INFANTIL

Optou-se por criar um espaço destinado ao público infantil para facilitar as atividades de ensino e lúdicas. O acervo infantil conjuga-se com áreas de recreação.

ACERVO

O acesso ao acervo se dá através da passagem obrigatória pela sala de

empréstimos, feita com o objetivo de controlar o fluxo. Em seguida, há o salão de de acervo e leitura. Ao longo deste salão estão os espaços onde ocorrem as atividades de apoio: salas de aula, ateliê, sala de leitura, sala de audiovisual, sala de produção e acervo digital. A sala de produção é um espaço livre destinado à prática e exercício da produção de quadrinhos autorais, e deverá ser equipada com mesas de luz. O acervo digital é um espaço destinado à leitura de material digital e webcomics, pois é uma nova formatação de quadrinhos que não pode ser ignorada.

SERVIÇOS

A área de serviço deve ser pensada da forma mais racional possível, para facilitar a movimentação dos funcionários e o acesso destes às outras dependências do equipamento

ADMINISTRAÇÃO

A exigência é que se localize em um posição que facilite o acesso tanto dos funcionários, como do público visitante. Será prevista uma sala administrativa, que concentre as funções de organização e de financeiro, uma diretoria, sala de reuniões e uma sala destinada aos produtores culturais, com o objetivo de valorizar a figura das produtoras, dos coletivos artísticos e dos grupos independentes.

ESPAÇO TÉCNICO

Espaço para triagem e reparos de material doado, assim como também para catalogação de novos materiais que entrarão no acervo. Deve ser climatizada, para evitar o desgaste dos exemplares. Deve ficar próxima ao acervo, e se possível, ter fácil acesso ao setor infantil.

3- networking definido como rede de contatos, sejam pessoais, ou profissionais. (Fonte: wikipedia)

1.4. PRÉ- DIMENSIONAMENTO

ESPAÇO	USUÁRIOS	QUA.	POPULAÇ.	EQUIPAMENTOS	ÁREA
ACESSO					
Hall entrada	público	1	-	-	164,20 m ²
Lojas	público	3			22,09 m ²
SETOR DE EVENTOS					
Salão de Eventos	público	1	-	-	430,63 m ²
Auditório/ Cinema	público	1	257 pessoas	-	429,74 m ²
Sala de Projeção	funcionários	1	2 pessoas	-	8,96 m ²
Foyer	público	1	-	-	145,96 m ²
Área de Exposições	público	1	-	-	381,83 m ²
Audiovisual 1	público	1	30 pessoas	cadeiras, projetor	45,25 m ²
Audiovisual 2	público	1	30 pessoas	cadeiras, projetor	47,62 m ²
Geradores	funcion.	1	-	-	8,10 m ²
Ar cond.	funcion.	1	-	-	9,18 m ²
Depósito	funcion.	1	-	-	9,12 m ²
Camarim	funcion.	1	-	-	10,47 m ²
HALL/ CIRCULAÇÃO					
Hall	público	4	-	-	99,17 m ²
Banh. masc.	público	4	4 cabines	-	27,32 m ²
Banh. fem.	público	4	4 cabines	-	27,32 m ²
SETOR INFANTIL					
Acervo	público	1	-	estantes	315,32 m ²

ESPAÇO	USUÁRIOS	QUA.	POPULAÇ.	EQUIPAMENTOS	ÁREA
ACERVO					
Empréstimo/ Guarda volumes	funcionários	1	-	balcão, estantes, computadores	37,01m ²
Acervo	público	1	-	estantes	602,82m ²
Reposição	funcionários	1	-	estantes	42,08m ²
Hall serviço	funcionários	1	-		19,50m ²
Acervo fechado	funcionários	1	-	estantes	38,47m ²
Sala de leitura	publico	1	-	mesas e cadeiras	84,16m ²
Sala de aula	publico	1	-	mesas e cadeiras	63,36m ²
Audiovisual	publico	1	-	cadeiras, projetor	42,98m ²
Acervo digital	publico	1	34 usuários	34 computadores	42,98m ²
Sala de produção	publico	1	34 usuários	34 pranchetas c/ mesa de luz	42,98m ²
Ateliê	publico	1	19 usuários	cavaletes/ mesa	42,98m ²
ADMINISTRAÇÃO					
Admin.	funcionarios	1	5 pessoas	mesas, computadores	22,17 m ²
Sala curadores	funcionarios	1	-	mesas, computadores	31,81 m ²
Sla. reuniões	funcionarios	1	10 pessoas	mesa 10 lugares	16,70 m ²
Banh.adaptado	funcionarios	1	1 pessoa	-	5,18 m ²
Diretoria	funcionarios	1	Diretora(o)	mesa, computador	19,63 m ²
Coleta	funcionarios	1	-	-	25,12 m ²
Triagem	funcionarios	1	-	mesas, estantes	25,12m ²
Reparos	funcionarios	1	-	mesas, estantes	25,12m ²

ESPAÇO	USUÁRIOS	QUA.	POPULAÇ.	EQUIPAMENTOS	ÁREA
SERVIÇO					
Depósito	funcionários	1	-	-	33,80 m ²
Almoxarifado	funcionários	1	-	-	33,80 m ²
Estar funcion.	funcionários	1	-	-	22,15 m ²
Copa	funcionários	1	-	-	22,15 m ²
Vestiário masculino	funcionários	1	-	-	47,43 m ²
Vestiário feminino	funcionários	1	-	-	47,43 m ²

TOTAL 3626,35 m²

2. O PROJETO - CONCEPÇÃO

Após a escolha do terreno, procurou-se elaborar uma proposta que atendesse à demanda do programa e trouxesse adições positivas para a requalificação da área em questão.

O princípio básico utilizado no desenvolvimento do projeto foi valorizar a relação da praça do Leões com o novo equipamento, respeitando a horizontalidade do entorno, e tornando os acessos e o fluxo de pedestres e veículos desobstruídos. Outro princípio norteador do projeto foi o estudo do condicionamento ambiental, feito na tentativa de minimizar os gastos energéticos e promover condições eficientes de conforto térmico.

Em termos espaciais, o objetivo principal do equipamento é promover uma boa relação com o entorno e possibilitar uma nova perspectiva de requalificação para as imediações da praça General Tibúrcio. Assim, o partido foi estruturado em três conceitos:

- Promover ligação com a praça.
- Desobstruir a quadra, promovendo a circulação no terreno, negando a situação atual de barreira entre dois lados (Leste- Oeste).
- Respeitar a horizontalidade do entorno, promovendo e destacando o equipamento através do incentivo à sua ocupação, e não diferenciando-o através de uma volumetria arrojada, ou de uma escala desproporcional à vizinhança.

Como estratégia prévia, a implantação segue a orientação Leste-Oeste, que minimiza os impactos térmicos na maior parte do ano, por reduzir as áreas de fachadas expostas à radiação mais forte. . O uso de vegetação de médio e grande porte é um recurso utilizado para amenizar os efeitos do calor.

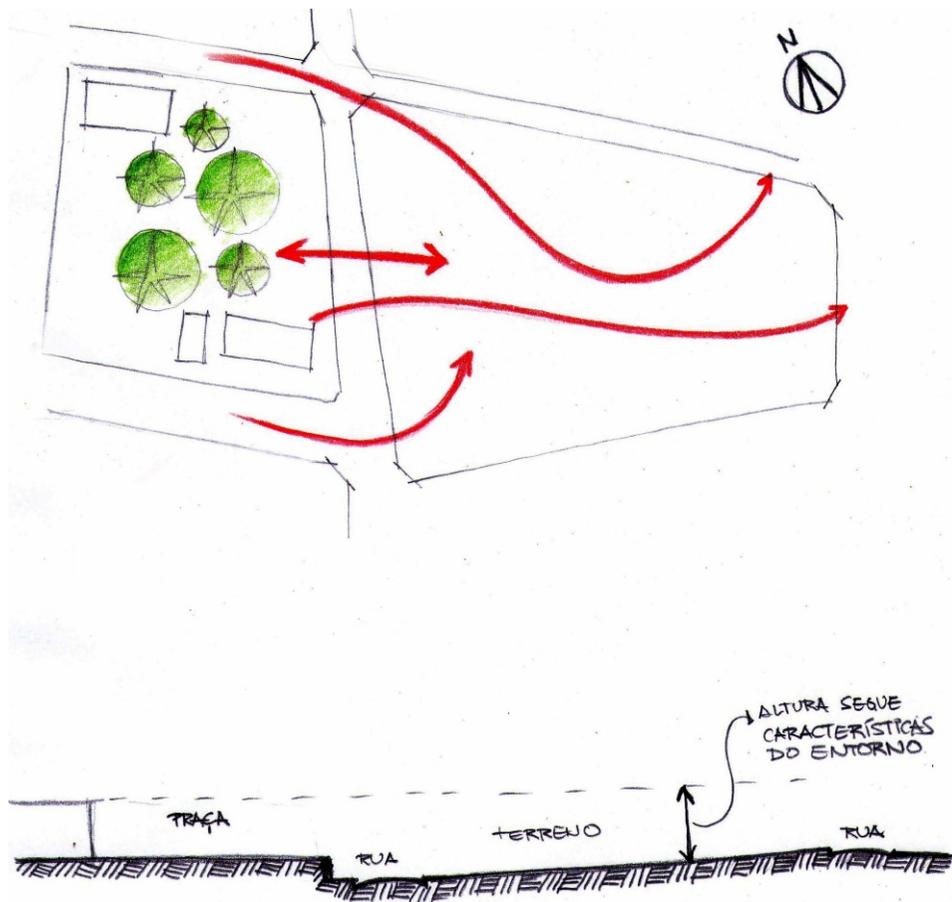


Figura 78- Concepção do projeto.

O primeiro passo foi o zoneamento geral, feito a partir de estudos de fluxograma, para buscar compreender os acesso, fluxos e a dinâmica vivida entre os diferentes tipos de público do equipamento. De acordo com os estudos, foi observado que o setor de eventos deveria ter o seu acesso facilitado e não depender do funcionamento do restante do equipamento. Para o setor infantil, seria interessante localizá-lo em um espaço mais reservado e que recebesse menor fluxo e que fosse mais fácil de controlar, por uma questão de segurança. Os setores de serviço e administrativo deveriam receber acessos exclusivos, e possuir facilidade de comunicação entre si e entre os outros ambientes. O acervo deveria possuir comunicação com o espaço técnico, além de ter acesso controlado. Analisando o fluxo de pedestres já existente na área, foi visto que a demanda maior vem da rua Visconde de Sabóia e da Praça General Tibúrcio no sentido Oeste-leste (sentido Centro- Aldeota), e da rua Sena Madureira sentido Norte-Sul. A distribuição dos setores e dos acesso do equipamento procurou respeitar esse fluxo já existente.

Feito o fluxograma e analisando os possíveis acessos, foi decidido que o acesso principal daria através da rua Sena Madureira, pois dessa forma o acesso público e de pedestres é valorizado. Independente da disposição, a intenção foi recuar o equipamento para promover a desobstrução da rua Sena Madureira. Assim, temos a criação de uma área livre de caráter público e comunitário- a praça externa. Como estratégia de projeto, especialmente, o edifício foi concebido como três blocos relacionados:

- Bloco 1: acesso/ eventos
- Bloco 2: administração/ serviços/ acervo principal
- Bloco 3: setor infantil

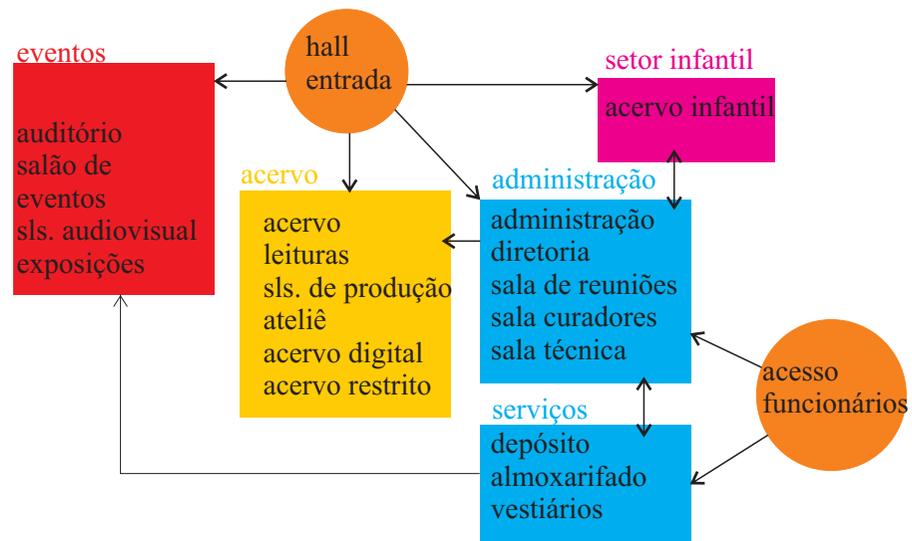


Figura 79- Fluxograma.

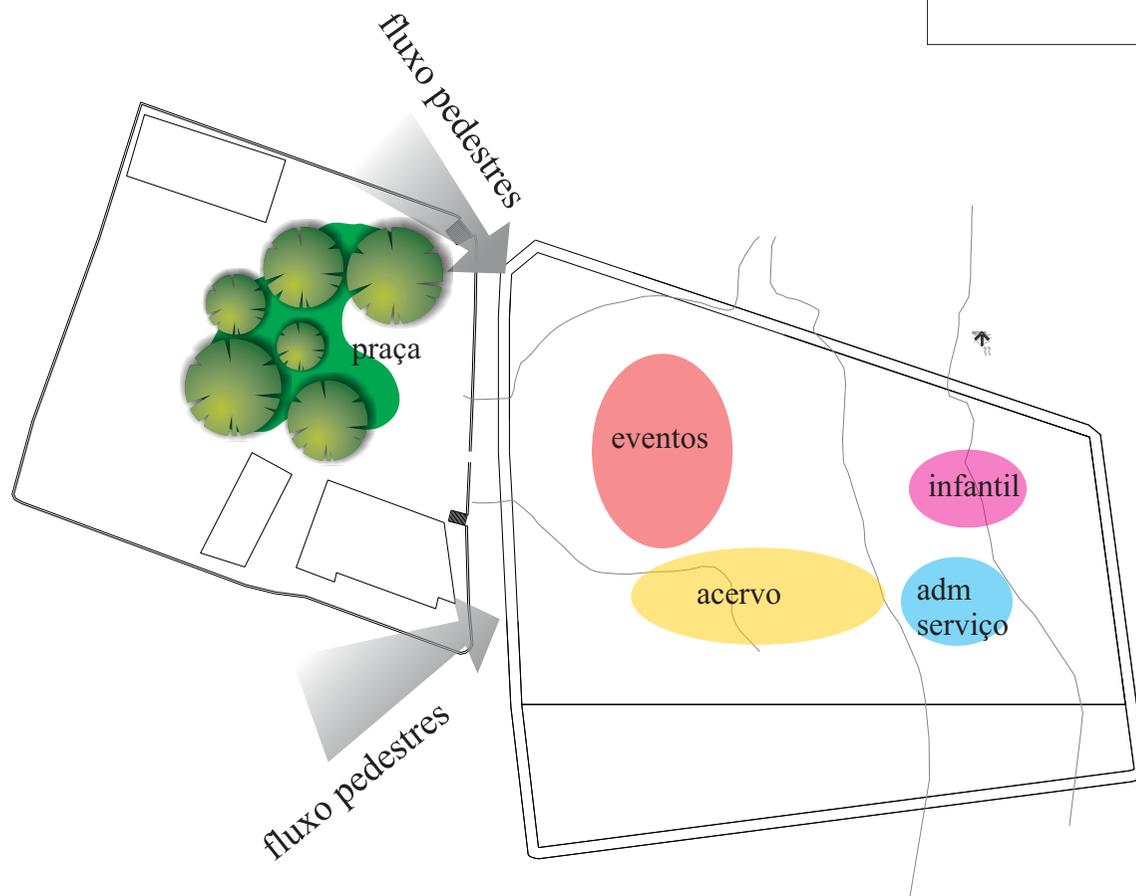


Figura 80- Setorização.Sem escala.

O bloco 1 é acessado pelo térreo, e para resolver o desnível de três metros do terreno, este foi dividido em 2 níveis: o nível do bloco 1, térreo, e o nível 2 metros acima do acesso, onde se localiza o bloco 2, o setor infantil. A localização deste setor no térreo foi feita para facilitar o acesso e também para promover a conexão do setor com jardins e áreas de recreação adjacentes. Para a proteção solar, o setor infantil é todo revestido com brises de madeira, pintados em cores vibrantes, um efeito estético que afirma o caráter lúdico do espaço. Há um segundo acesso feito através desse nível, mas este somente para veículos. O bloco 1, no térreo, abriga o hall de entrada, o auditório, a área de exposições. O auditório possui capacidade para 257 pessoas, distribuídas entre térreo e mezanino, incluindo vagas para cadeirantes. A dimensão da tela, os espaços entre os assentos e as alturas das fileiras foram dimensionados segundo a norma da Associação Brasileira de Cinematografia, de 2009. O bloco 2 abriga o salão de eventos e serviço, e no segundo pavimento funciona toda a área administrativa (diretoria, administração, sala de reuniões e espaço técnico -sala de catalogação e reparos de obras), assim como também espaços de varanda e galerias com visuais para a praça interna. No terceiro pavimento, há o salão de jogos e o acervo principal. O salão de jogos, destinado a jogos online, games e rpg, tem comunicação com o terraço da porção oeste do terreno, que possui ligação física com a praça General Tibúrcio através da passarela, e ligação visual através da pele de vidro que fecha a fachada norte. Aproveitando a diferença de níveis, o acervo também dá acesso ao terraço situado na laje do setor infantil, na porção leste do terreno.

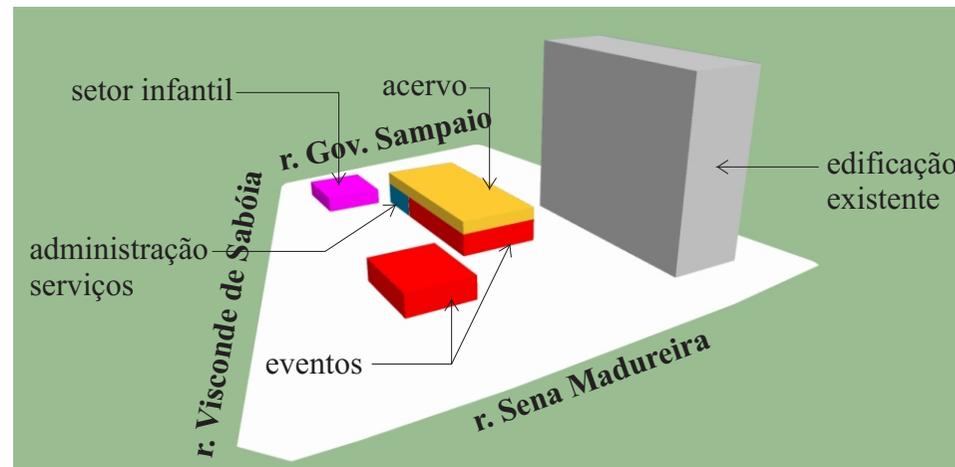


Figura 81- Espacialização.

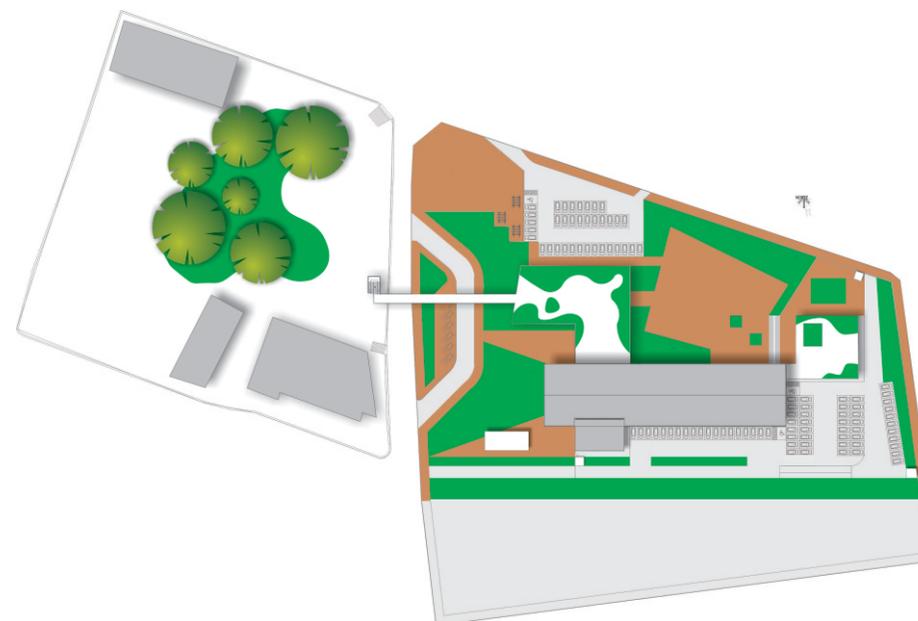


Figura 82- Implantação.Sem escala.

No acervo principal, é importante que o acesso seja controlado, para isso foi criada uma ante-sala, que serve como balcão de empréstimos e guarda-volumes. É importante também que este acesso possua cancelas eletrônicas, pois seriam fundamentais na prevenção de possíveis furtos. No salão do acervo há de um lado espaços para estantes, (dimensionadas de forma a garantir o uso de organizadores plásticos onde for necessário) e de outro lado espaços livres para leitura. A fachada norte (para onde estão voltados os espaços de leitura) do acervo possui um pano e vidro estruturado em alumínio, para garantir a iluminação e comunicação com a área externa do edifício. As fachadas norte, sul e oeste são externamente protegidas por painéis de aço córten em forma de trançados.

Esse painel de aço protege o vidro, mas não bloqueia totalmente as visuais. Ao longo da fachada Sul estão distribuídas as salas de aulas, audiovisual, salas de produção e serviços (sala de reposição de acervo: para armazenar os novos exemplares que chegam, antes que sejam disponibilizados). Os ambientes voltados para a fachada Sul são favorecidos pela ventilação natural, e também protegidos por um painel de aço córten.

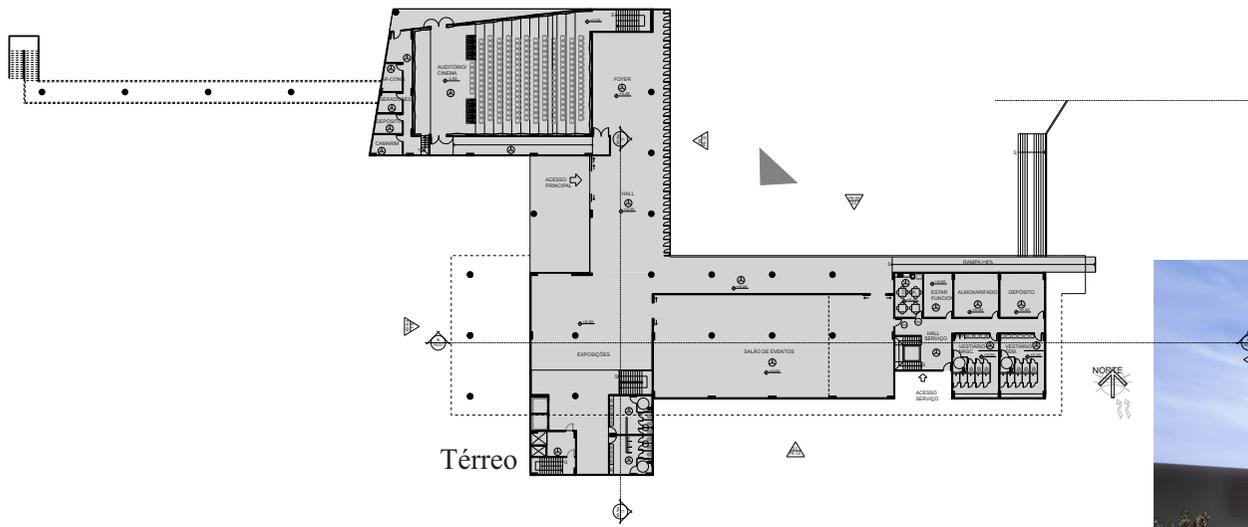
A implantação do edifício, em formato de “U” converge para uma segunda praça, a praça interna, uma ampla área de convivência que tem a possibilidade de funcionar como uma extensão da área de eventos, podendo abrigar feiras e exposições ao ar livre.

Para incentivar os fluxos para dentro do terreno, foram criados pequenos espaços destinados a uso comercial no térreo.



Será previsto dois tipos de estacionamento: um que fique próximo ao auditório, que dá acesso ao complexo, e outro localizado próximo ao setor infantil, sendo destinado a público e funcionários. Este segundo estacionamento possui saída para a rua Sena Madureira. A opção de fazer estacionamentos reduzidos veio da necessidade de não ocupar boa parte da quadra com vagas, priorizando assim os espaços para as atividades diversas do equipamento. A problemática dos estacionamentos no Centro da cidade é complexa, e exige um estudo mais aprofundado. Aqui, optou-se por priorizar a atividade humana e o uso de meios de transporte alternativos.

Figura 83- Visão geral.



O setor de eventos possui comunicação direta com a praça interna. Os brises que fecham o foyer do auditório, são móveis, sendo controlados de acordo com a ocasião.

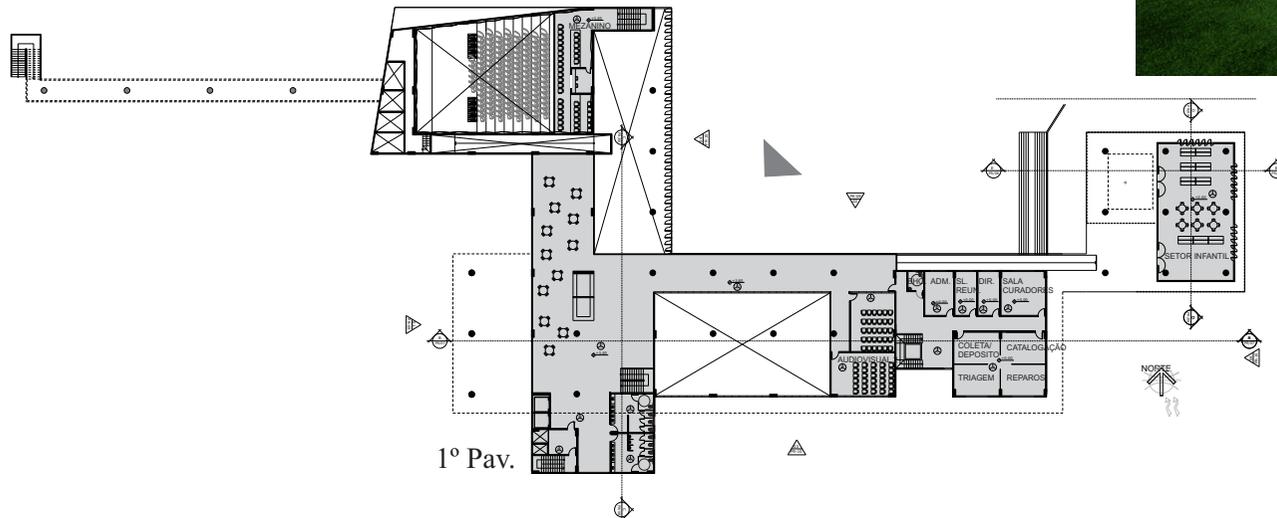
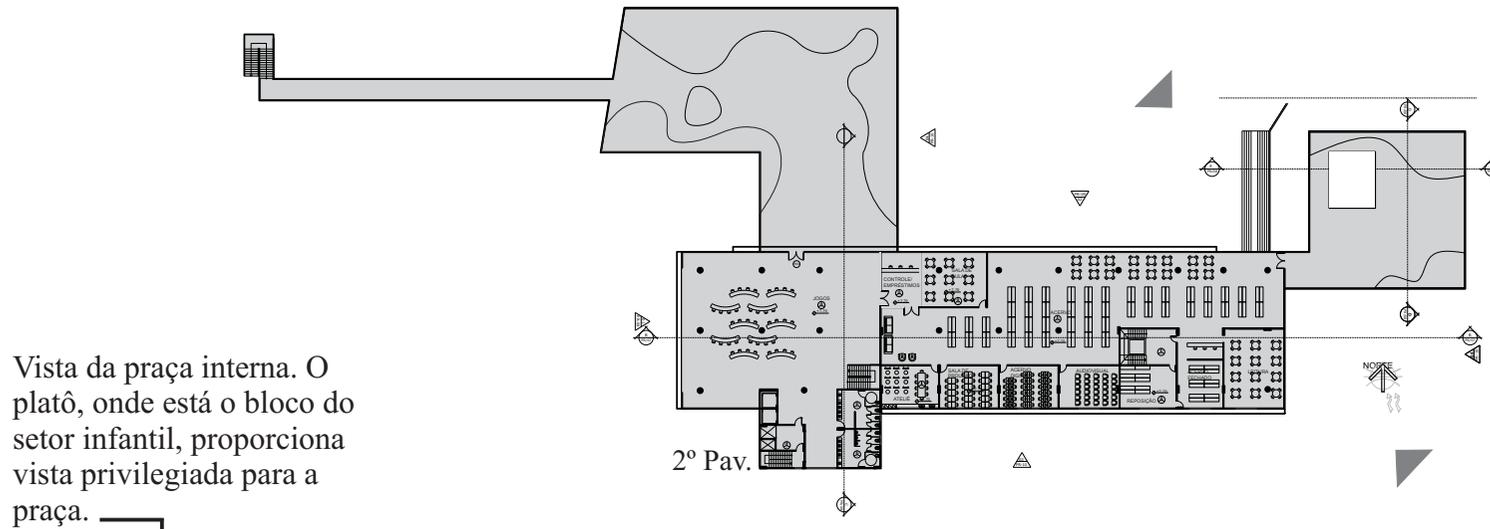


Figura 84- Vista praça interna.



Vista da praça interna. O platô, onde está o bloco do setor infantil, proporciona vista privilegiada para a praça.



Figura 85- Praça interna, ao fundo Setor Infantil.



Figura 86- Fachada Sul.



Figura 87- Vista da rua Visconde de Sabóia.

Visão geral do terreno, visto da rua Visconde de Sabóia.

Vista dos fundos do terreno. Esta é a fachada de serviço, próximo ao estacionamento e onde está localizado o acesso de funcionários. A caixa da circulação marca a paisagem.



Figura 88- Vista da rua Governador Sampaio.



Figura 89- Vista da rua Sena Madureira.

3. O PROJETO - ASPECTOS CONSTRUTIVOS.

Para a estrutura, foi pensado o sistema convencional de lajes, vigas e pilares de concreto, sem modulação definida. O espaçamento entre os pilares é feito de acordo com a necessidade dos ambientes, variando de 6 metros com sistema de concreto simples - nos setores de serviço e administrativo- até 15 metros, nesses casos utilizando protensão - no auditório. As lajes são nervuradas, dando maior liberdade na criação de grandes vãos.

Todas as esquadrias são de vidro com estrutura em alumínio anodizado branco. Para os panos de vidro, da fachada oeste e da fachada norte, foi escolhido o laminado tipo *low-e*. Esse vidro é ideal para projetos que busquem segurança e controle térmico, controle acústico e retenção dos raios ultravioletas. Essas características são garantidas através da película plástica utilizada na fabricação do vidro, a PVB (polivinilbutiral), que reduz os ruídos externos e reduz até 99% da radiação ultravioleta. Este vidro garante luminosidade para o ambiente e reduz os gastos com ar condicionado. mas externamente é protegida por um painel de aço córtex em forma de trançados. O aço córtex possui maior resistência à corrosão, e quando está exposto aos agentes corrosivos, ele desenvolve uma película de óxido na cor avermelhada, conhecida como pátina, que o protege a atua na redução da velocidade da corrosão. Os painéis de aço estão distanciados 60 cm da parede, criando uma camada de ventilação.

O paisagismo foi pensado de forma driblar a orientação desfavorecida do terreno, e promover conforto térmico adequado. Nos canteiros e jardineiras foram utilizadas as espécies *sonseveria trifasciata* e *tradescantia spatulacea* (Espada de São Jorge e Rio Negro, respectivamente). Elas proporcionam movimento e cor devido aos seus formatos e pigmentações.

Para os jardins próximos as estacionamentos foram pensadas árvores de médio porte, como a *dypsis lutescens* - Areca Bambu.

Para as calçadas que circundam o terreno, foram utilizadas a *roystonea oleracea* - a Palmeira Imperial, que pelo seu porte e imponência, marcam a fachada, tornando-se assim uma escolha justa.

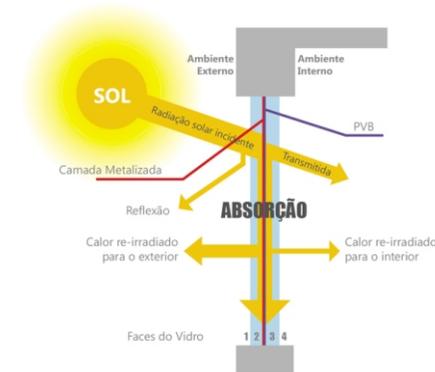


Figura 90- Esquema vidro *low-e*.

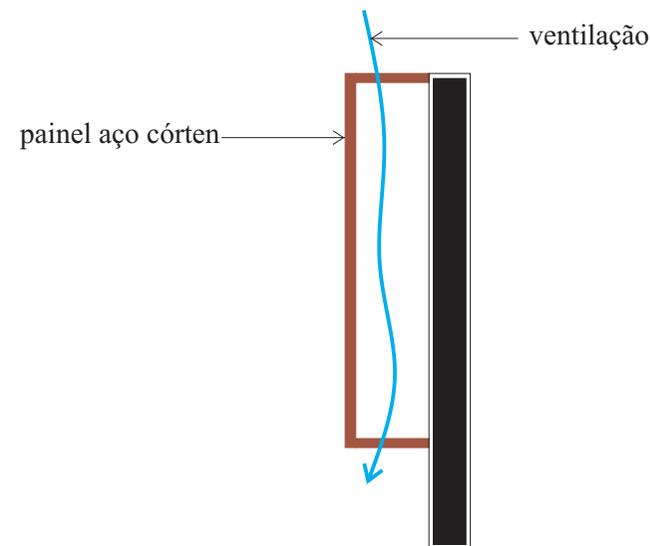


Figura 91- Esquema painel.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo de uma tipologia para a gibiteca a princípio pode parecer simples, porém na realidade abriga minúcias e complexidades que se relacionam não com as funções em si - mas sim com a grandiosidade das atividades que ela encerra.

Procurou-se trabalhar dentro de uma perspectiva plausível de execução e intervenção urbana, e o resultado foi uma proposta que privilegia formas elementares, definidas por um número reduzido de elementos e simplificando a leitura do equipamento como um todo.

É importante promover um espaço dedicado à Nona Arte, pois, além da nossa realidade, é no espaço fantástico e na imaginação, que construímos quem somos.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

MOYA, Álvaro de (Org.). **SHAZAM!**. São Paulo, Editora Perspectiva, 1970.

MOYA, Álvaro de (Org.). **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

JÚNIOR, Gonçalo. **A Guerra Dos Gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

CIRNE, Moacy. **História E Crítica Dos Quadrinhos Brasileiros**. Rio de Janeiro: Funarte/ Europa, 1990.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1970.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massa no Século XX: o espírito do tempo**. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

CORBELLA, Oscar. **Em Busca De Uma Arquitetura Sustentável Para Os Trópicos: Conforto Ambiental**. Corbella, Oscar/ Yannas, Simos. Rio de Janeiro: Revan, 2009.

MONTANER, Joseph Maria. **A Modernidade Superada: Arquitetura, Arte e Pensamento do século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

REBELLO, Yopanan C. P. **A Concepção Estrutural e a Arquitetura**. São Paulo: Ziguarte, 2000.

BARRA, Eduardo. **Paisagens Úteis: escritos sobre Paisagismo**. São Paulo: Mandarim/ São Paulo: Senac, 2006.

TRABALHOS ACADÊMICOS

PAIVA, Ricardo Alexandre. **Intervenções na paisagem do Centro de Fortaleza.** Arquimemória, Salvador, 2008.

NASCIMENTO, Alexandre Sabino do. **Cultura, Política e competição da/na metrópole: a requalificação dos bairro Centro e Praia de Iracema e a (re)produção do espaço para o consumo em Fortaleza.** Fortaleza, 2010.

SITES CONSULTADOS

<http://www.universohq.com/>

<http://quadrinhosemquestao.com/>

<http://www.archdaily.com.br/br>

<http://gibitecadefortaleza.wordpress.com/tag/gibiteca-de-fortaleza/>

http://www.fortaleza.ce.gov.br/sites/default/files/pgm/arquivos_cont_eudos/copmf.pdf

http://www.tecnovidro.com.br/tecnovidro/frontsite/produtoDetalhado.php?id_produto=70